

出版 / 1989年11月8日

特價

40元

The Softworld 軟體世界

全新版

第 8 期

全國唯一PC休閒軟體專業雜誌



趕在卓越的前方

Accolade公司訪談記

台中時報廣場傳真報導

—— 電玩短評 · 七嘴八舌 · 遊戲評論 ——

本月特輯

益智遊戲



最新完全解剖

聖戰奇兵 · 魔法門 II

宇宙神風號 ·

幽城釋藏 ·

1989

台灣



隨本期贈送音樂手札乙份

老公的“外遇”

揭開32位元的秘密

爲什麼，我那一位忠厚節儉的老公，最近總是逾時回家呢？

經過我的明查暗訪之後，我終於知道了，原來，可愛的他，是把下班後大部份的時間用在尋找一部適合我們全家大小的電腦。

亞洲電腦 - 海軍 F21



海狐 F21

32位元功能・16位元價位

台北區：
 廣欣☆(02)266-6781 台北市八德路一段51號(光華商場2F 36號)
 發源☆(02)392-7367 台北市八德路一段51號(光華商場2F 31號)
 耀林☆(02)394-4812 台北市萬華區西二路10號
 源興☆(02)566-0906 台北市板橋區新11號1F
 捷牛☆(02)131-0502 台北市松山區南京東路2F 30號
 元亨☆(02)325-6034 台北市中正區忠孝路2段33號1F
 仁寶☆(02)321-7654 台北市內湖區新001路15號
 三榮☆(02)857-9281 台北市板橋區民生路129路77號
 隆慶☆(03)778-7876 苗栗縣後龍鎮中山路128-14號
 榮安☆(03)425-9000 中壢市中央路100號
 世昌☆(05)225-1811 新竹市西大路544號
 利源☆(05)522-365 苗栗縣竹南鎮中平路125號
 聯興☆(03)311-4135 台北市中正區義學路1451F
 華源☆(02)335-5843 桃園市南榮街17號
 裕泰☆(02)365-1467 板橋市寶祥路120號

台中區：
 日豐☆(4)252-9525 台中市西區三昌路341號
 仁豐☆(4)225-8625 台中市南區南榮街13號

[illegible]

陳凱	006035-7591	林國興	006035-7591
林國興	0071271-4534	吳子明	0071271-4534
吳子明	0071271-7147	李永明	0071271-7147
李永明	0071271-3460	黃子明	0071271-3460
黃子明	0071282-1763	吳子明	0071282-1763
吳子明	0071282-8310	李永明	0071282-8310
李永明	0071282-9857	黃子明	0071282-9857
黃子明	0071282-3510	吳子明	0071282-3510
吳子明	0071282-1163	李永明	0071282-1163
李永明	0071282-1768	黃子明	0071282-1768
黃子明	0071282-4064	吳子明	0071282-4064
吳子明	0071282-4816	李永明	0071282-4816
李永明	0071282-3477	黃子明	0071282-3477
黃子明	0071282-9848	吳子明	0071282-9848
吳子明	0071282-1347	李永明	0071282-1347
李永明	0071282-4534	黃子明	0071282-4534
黃子明	0071282-3460	吳子明	0071282-3460

殺人執照

JAMES BOND 007

當你在欣賞007詹姆斯·龐德利用過人的智慧偵破一件件案件，並因勇擒獲美人芳心時，是羨慕還是嫉妒？軟體世界推出的殺人執照讓你親自體驗龐德的殺害，再也不用羨慕。

本遊戲共有六個關卡，每個關卡都跟著故事情節發展，你最主要的任務便是逮捕走私的大毒梟——桑吉士（Sánchez）。你可以使用龐德本人或透過龐德控制直昇機、快艇及坦克等交通工具，你也將進行跳傘和潛水等危險動作。

第一關：

龐德為了阻止桑吉士逃離，便駕駛直昇機追蹤桑吉士。想追上他？別作夢了除非你能消滅各種機關！

第二關：

你得從那追捕桑吉士，並與一大堆殺人不眨眼的惡棍火拼。而你個偵探還有一把 Beretta 15目動手槍！

第三關：

龐德再度登上直昇機追蹤桑吉士的私人座機，這次你要使龐德安然降落在他的私人座機上，以逮捕桑吉士。

第四關：

龐德為了追捕販毒組織，而身陷危機。你必須和海中窮兇惡極的怪人好好幹上一場。

第五關：

這是場驚險刺激的潛水賽，你必須駕輕著由飛機垂下來的繩索，躲避岸的襲擊，成功地登機逃脫。

第六關：

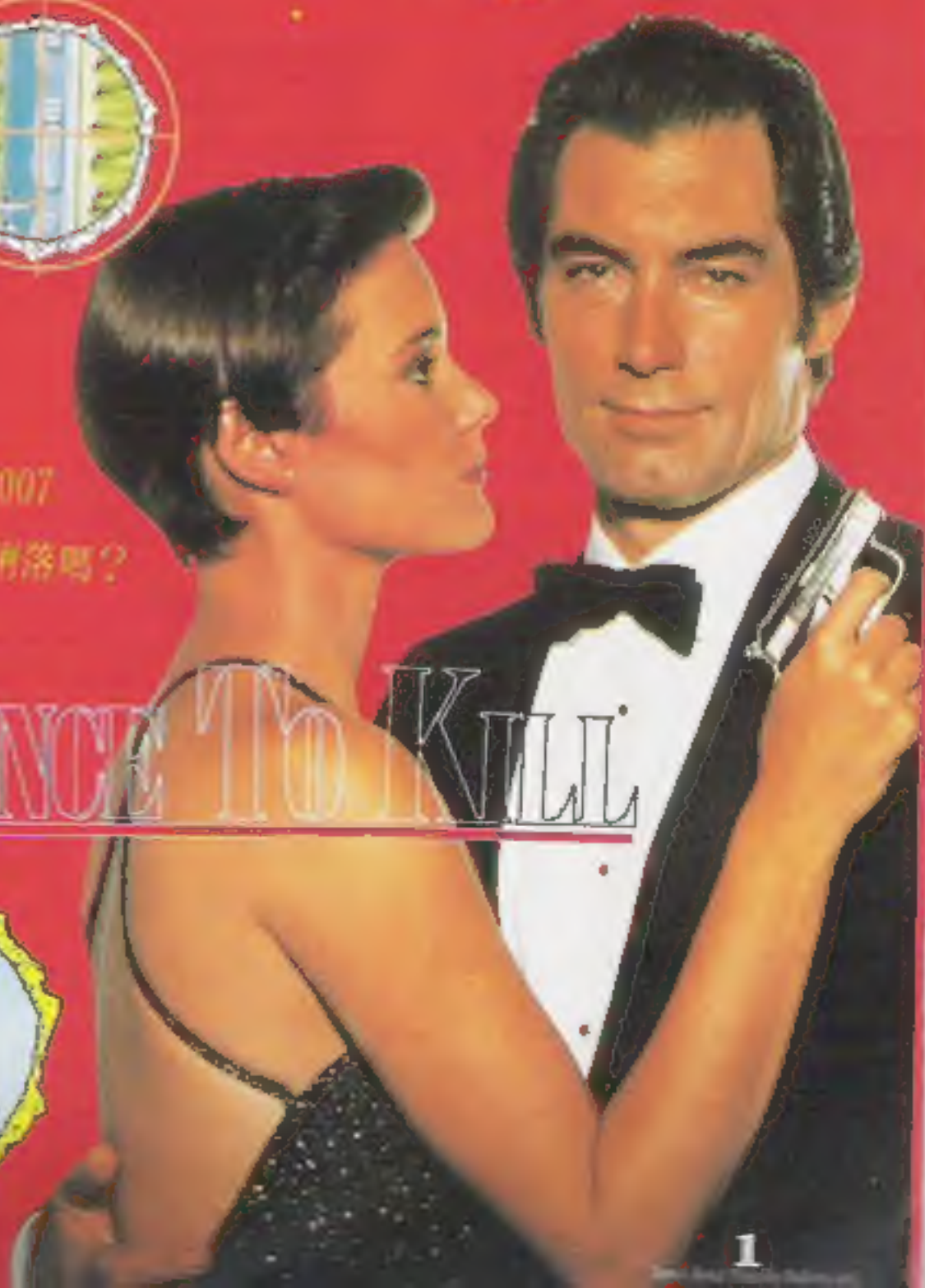
桑吉士駕駛著裝有制針飛彈的18輪巨型坦克逃遁了！拿出007情聖長的氣魄來，戰勝這場陸海空生死追逐戰！

007詹姆斯·龐德一直是大家崇拜的偶像，他敏捷的身手和勇往無前的膽識，往往不僅使案情真相大白，更贏得許多美女的寵愛。現在就讓你扮演龐德，分享他的榮耀。



你自創與007
同樣的聰明俐落嗎？

LICENCE TO KILL





模擬遊戲——SIM CITY

烏茲衝鋒槍 OPERATION WOLF

聖戰奇兵 動作版 INDIANA JONES INDY

毀滅戰士 OBLITERATOR

變形金剛——WIBARM

仙境故事…… FAERY TALE

銀河英雄 SPACE ROGUE

魔鬼剋星 II GHOSTBUSTERS II

水管狂想曲 PIPE DREAM



趕在卓越的前方
——Accolade公司訪談記



台中時報廣場 1989台灣



三國志 人物中英姓名對照
與肖像編號

百戰天龍

燃燒的野球——浦司

SHORT GAME

電玩短路 * * * * 讀者漫畫天地



魔法門 II——攻略補充



信長 必野望致略(含圖表)更正

聖戰奇兵 * * * * * 提示篇



尋寶圖城寶藏 宇宙神風號 守關要記

R.P.G 俱樂部

片頭介紹



1

軟體世界



2

軟體世界



3

軟體世界



4

軟體世界



5

軟體世界



6

軟體世界



7

軟體世界





***** 智育專輯目錄 ***** 49

智育遊戲——回顧篇 50

集動畫、音效、人工智慧於一身的——決戰西洋棋 58

撲克遊戲中之極品——明星撲克 60

福爾摩斯——卡門聖地牙哥提示篇 62

編輯部通告 64

Q & A 羅塞拉的冒險——QUESTION AND ANSWER 65

遊戲評論——黃色地的詛咒評論 66

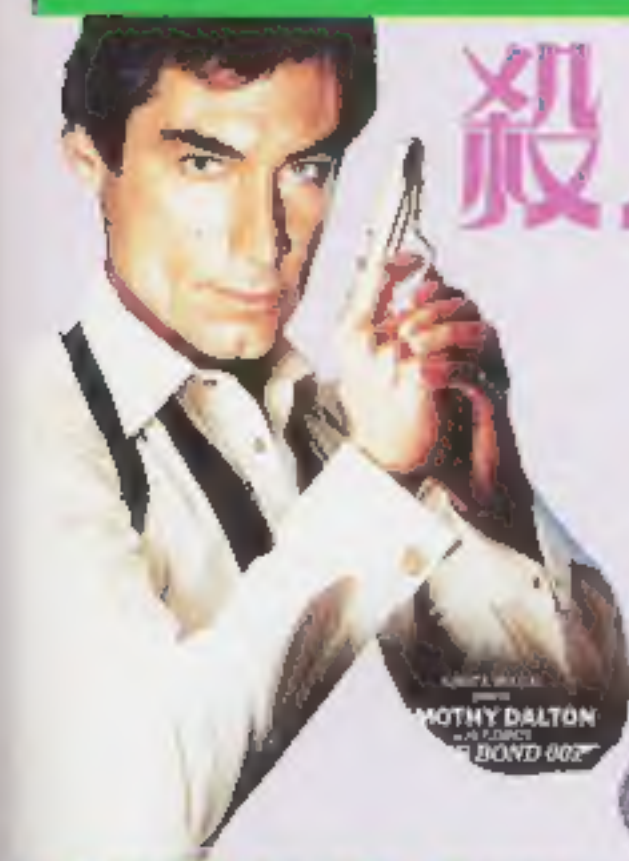
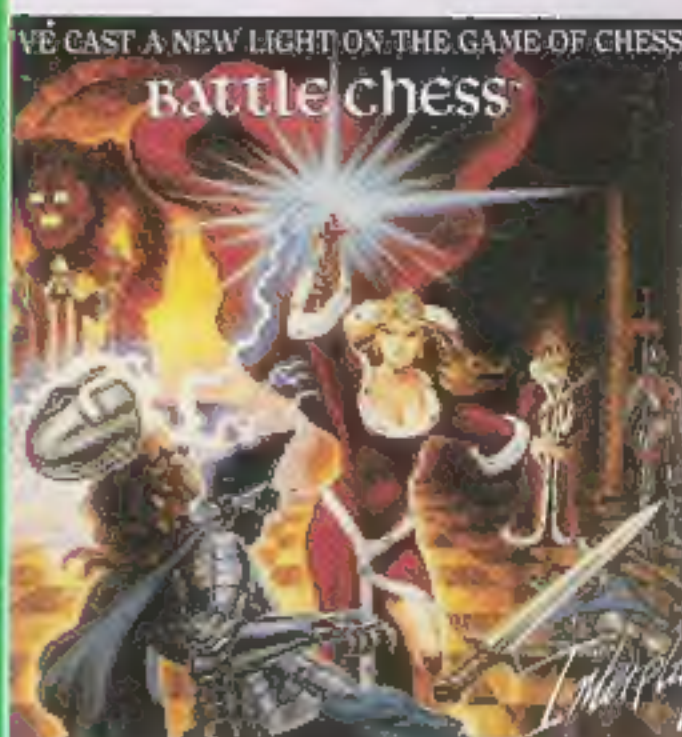
995 SOS·救救我信箱——讀者疑問篇 68

7嘴8舌——遊戲大家談 69

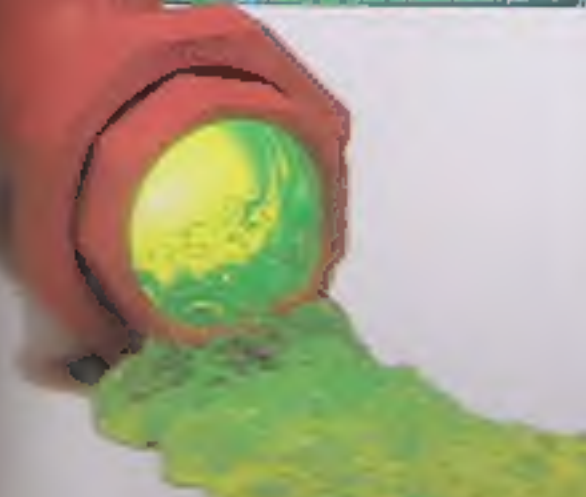
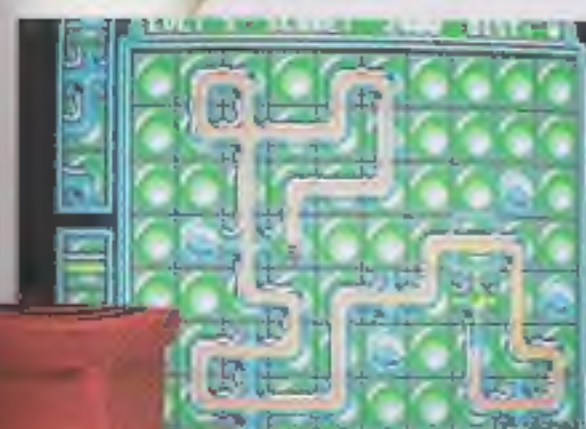
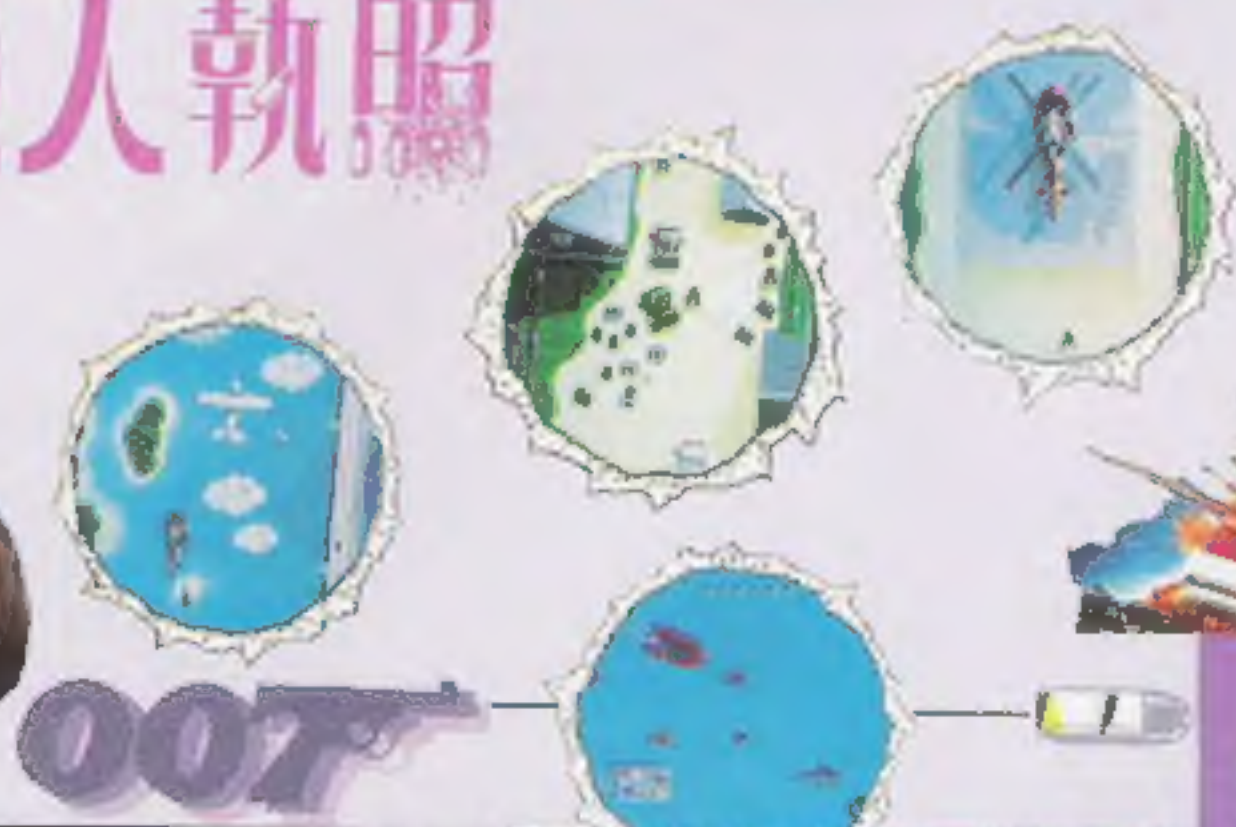
386SX 卯上 386 Super Crazy 程式 71

DOS 4.0 和 DOS 3.3 之比較(二) 77

讀者意見調查表——本期的裝訂還容易脫頁嗎? 79



殺人執照



- ★ 策 劃 人 / 蔡美賢
- ★ 企 劃 / 史振強
- ★ 編 輯 / 阮明欣
- ★ 文字主編 / 吳若蘭
- ★ 美術顧問 / 林安世
- ★ 文字編輯 / 王如丹、林芳敏、黃啓明、詹一正
- ★ 美術編輯 / 林曉明、鍾景雄、劉國強、余冠榮、黎志強、陳金榮
- ★ 特別合作 / 梁美蘭、陳志忠、石善悅、歐陽明、趙松昇、吳偉強、利志輝
- ★ 駐美特派員 / 亞歷列德
- ★ 安 排 / 歐陽明、陳志忠
- ★ 高級排版師 / 214號
- ★ 登記排版 / 電腦排版字號3082號
- ★ 出版公司 / 台灣文化事業有限公司

一個精緻的城市模擬遊戲即將與你見面!!



模擬城市

你想過當市長的癮嗎？

當一個2000人口的小鎮
在你建設之下成為50萬人的大都會頓時，
你能想像那份喜悅嗎？

“悲情城市”？

還有什麼比重建大地震後的舊金山更
悲慘？不幸的是這擔子就落在你肩
上了！你能不為市民盡心嗎？別磨
蹭了，保證你會迷上這個工作！



體驗一下“市長”的大權在握

並建設你夢想中的都市



OPERATION WOLF



擁有它

則作戰力量真是
如虎添翼所向披靡

烏茲衝鋒槍



**我是不入虎穴焉得虎子，你們這群
恐怖份子們，睜大眼睛看著吧——殺**



說起烏茲衝鋒槍真是無人不知無人不曉，單看大型電玩裡一支支的烏茲衝鋒槍，就已宛如身在戰場一般。現在 TIATO 公司將它搬上電腦螢幕，不知令多少人如癡如狂。筆者認為這是目前改編自大型電玩的遊戲中，最棒的一個。且聽我娓娓道來。

話說在南美洲有一恐怖集團，靠著軍火走私，據據大批精良的武器而橫行無阻。他們綁架了許多的無辜的百姓，分散拘禁在各據點，包括

通訊站 (Communication setup)、叢林 (Jungle)、彈藥庫 (Power Magazine)、村莊 (Village)、集中營 (Concentration Camp) 和飛機場 (Airport)。上級接獲通報後，馬上挑選精英，準備一舉消滅恐怖集團並拯救無辜的百姓。

你，驍悍無雙的戰士，即是此次任務的執行者，你只能攜帶烏茲衝鋒槍和一定的彈藥前往，俗語說，不入虎穴焉得虎子，使出你的渾身解數，

給這群恐怖份子一點顏色瞧瞧！

本遊戲可使用滑鼠，搖桿或鍵盤。除了在進行遊戲前，讀取資料較慢之外，其它行動都非常流暢，人物亦非常的大，玩起來相當的過癮。它還有接關的功能，幫助較不熟悉的玩家更快進入狀況，但除了第一關能無限次接關外，其餘都有次數的限制。它的畫面非常精緻細膩，使用 VGA 或 EGA 顯示卡再加上音效卡，簡直讓你有身歷其境的感受。

這麼棒的遊戲你能不動心嗎？



聖戰奇兵

動作版

現在你終於有機會代替印第安那·瓊斯一償探險心願了。拿起皮鞭，戴上他那頂呢帽，隨著聖戰奇兵故事情節上天入地，找尋聖杯。

軟體世界繼聖戰奇兵冒險遊戲之後，即將推出動作版遊戲一饗廣大的遊戲迷們。

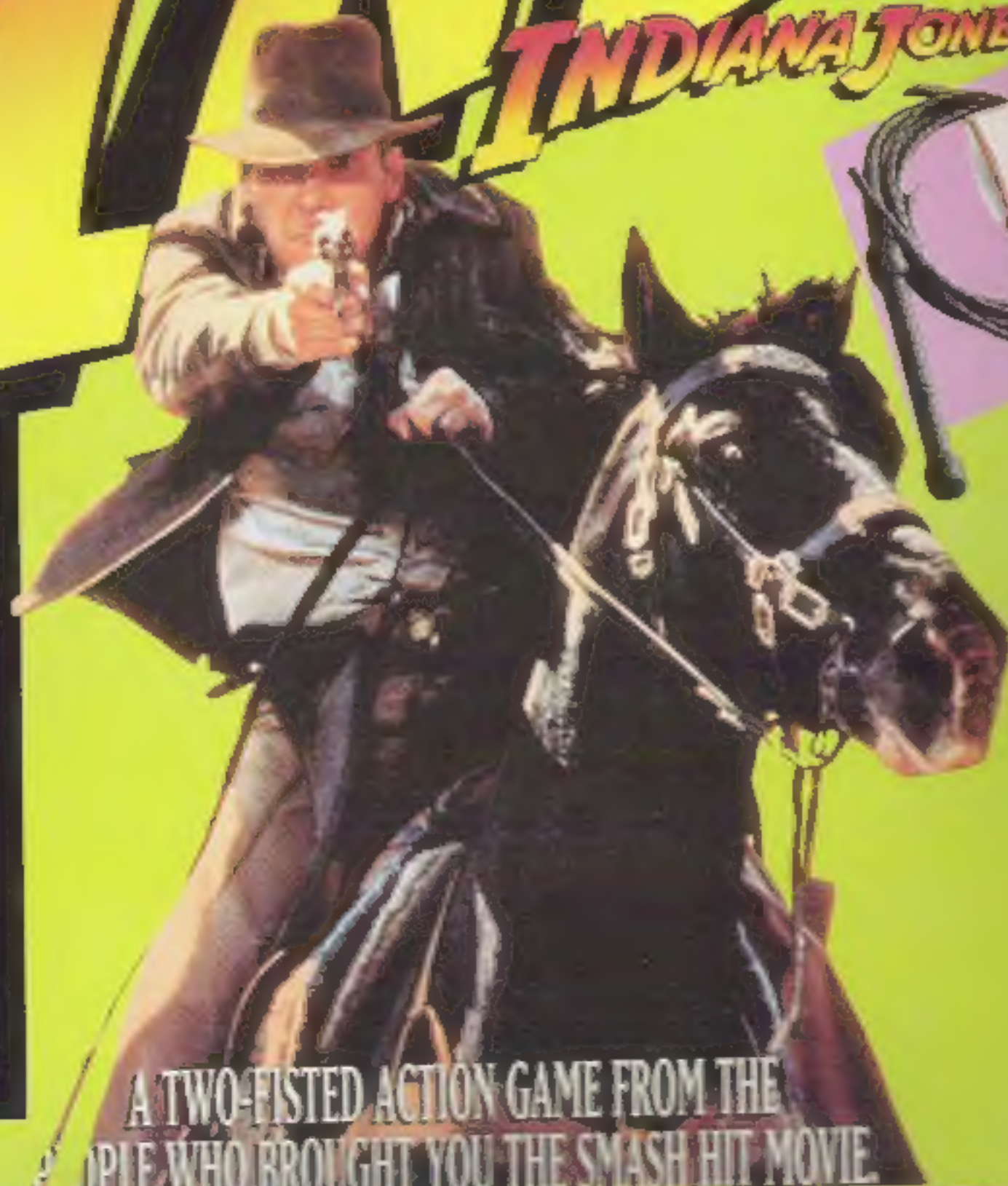
在動作版的遊戲中，依據聖戰奇兵電影的故事情節編排了四段不同的冒險關卡。在每一關卡中，你必須設法收集各種古物，並且為自己找出一條通路以進入下一關卡。

熱鬧的場景變換，緊張的奪寶行動是本遊戲的最大特色，也是這部電影的賣座因素。在洞穴中巧奪科羅拉多十字架之後為了躲避竊寶者的追捕，雙方在奔馳的火車上追逐；或地下墓窖裡發揮機智，找尋十字軍戰士的盾牌；或在飛艇中智取通行證，瞞過

納粹的耳目。

當然，故事最後的高潮便是在弦月峽谷中找尋聖杯，時間是印第的敵人，因為老瓊斯教授生命垂危，亟需聖杯解救，而只有大智大勇者才能完成任務。

喜愛動作遊戲的朋友們千萬不要錯過這套遊戲，瓊斯迷們更要把握這個千載難逢的機會！過一過冒險癮吧！



A TWO-FISTED ACTION GAME FROM THE PEOPLE WHO BROUGHT YOU THE SMASH HIT MOVIE.

毀滅戰士



OB L I T E R A T O R

出品暢銷動作名片屠龍記的公司，今年又再度推出一個迥然不同的動作遊戲——毀滅戰士。除了時代背景迥異外，其它風格則承襲屠龍記，繼續有更長的冒險空間。如果說屠龍記讓你勇探地穴，那麼毀滅戰士則讓你穿梭在高科技的時空領域，背景畫面簡直棒得沒話說！現在就我們一起進入它的科幻世界吧！

毀滅聯邦一向是星際間擁有最高權威的組織，幾年來聯邦軍隊一直向外擴張，征服了不少古老的星球，建立了許多新的殖民地。雖然不少

星球臣服於聯邦的統治下，但也建立了相當多的敵人。

現在這些敵人結合起來，製造了一隻無敵的機器，在一夜之間不費吹灰之力將一批星球毀滅殆盡。聯邦無計可施，只好召喚東部一最後的毀滅戰士。

這是一項極艱鉅的任務，你利用傳送裝置至外星敵營內，你必須搜索整艘戰艦，想辦法停止引擎運動並使戰艦的防禦系統和武器系統失效。一旦你完成了這些任務，敵地軍隊還會在一定的時間內展開反擊，而你必須

在時間內找到一艘太空梭迅速逃離，否則你將與敵艦同歸於盡，葬身火海。

這任務並不簡單，敵艦中處處暗藏殺機，有許多機器人和怪物把守各地，而你的武器却不夠精良，因此你的第一要務是先找到三支高科技的槍枝，然後再憑著你殺人不見血的功夫——將怪獸殲滅。

這是一個值得你一玩再玩的好遊戲，千萬別錯過了！

遊戲時間約需 1-2 小時。

遊戲平台：PC 電腦，DOS 3.0 以上。



帶你進入科幻的天地，讓你的遐思盡情奔騰

WIBARM

by Arsys Software™



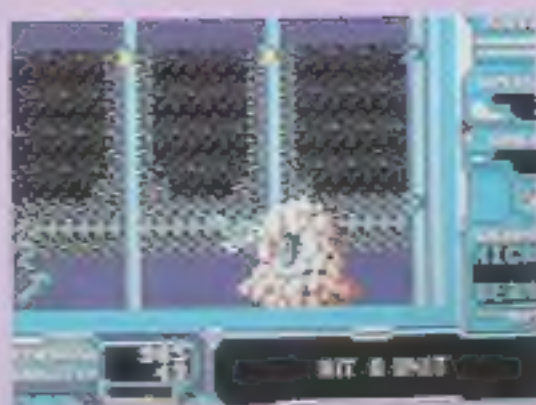
變身金剛

「黑洞動力發電廠突然被一群生物所佔領，工作人員生死未卜，而主控室內的裝置也遭破壞，無法控制的黑洞將吞沒整個地球……」接到這消息的地球防衛總部馬上組織超能力調查小組進入調查，他們都是一等一的高手，但是，沒有一個人活着回來……

你，雖然不具什麼超能力，卻是個飛行老手。防衛總部調給你的座機是 Wibarm，秘密發展的全能戰鬥機。它可以使用多種武器，本身且具有變形功能以適合各種環境。包括戰鬥機、裝甲蟻人與地面巡航車。你必須單人駕駛 Wibarm 深入發電廠，找出控制裝置，並修護主控室。

在敵境內除了要消滅成群結隊的異形外，還需收集各種有用裝置與上次調查小組所留下的資訊包。這是個

艱鉅的任務，拯救全世界的重擔就在你肩上了。



你們這些不知天高地厚的外星人，看我們怎麼收拾你們！



很方。有著廣闊的
 們安穩的
 父母住在一起。老大
 有精明的頭腦。老二
 幻想與故事。他並
 不作為

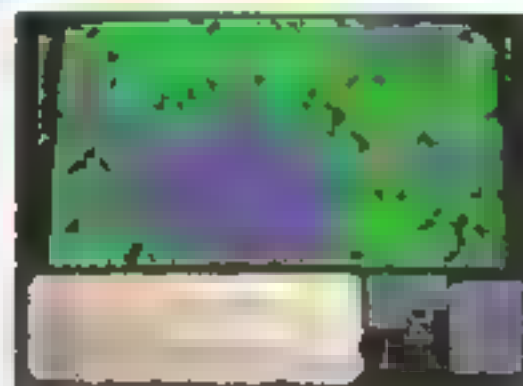
在一個寧靜的夜晚。村民都已沈
 睡。

的村長請三兄弟的父親向國
 王

但是受傷極為嚴重。向三兄弟說

進入PC的玩

仙境故事



星河英雄

太空船

SPACE ROCK

太空英雄傳

THE SPACE ROCK



過嚴格的訓練後，
他太空船，但在
這艘船到了 Manchi 人的家，
這時，年輕人驚著兩船上的人。

By Paul Neurath

GH**OS**TBUSTERS II GH**OS**TBUS

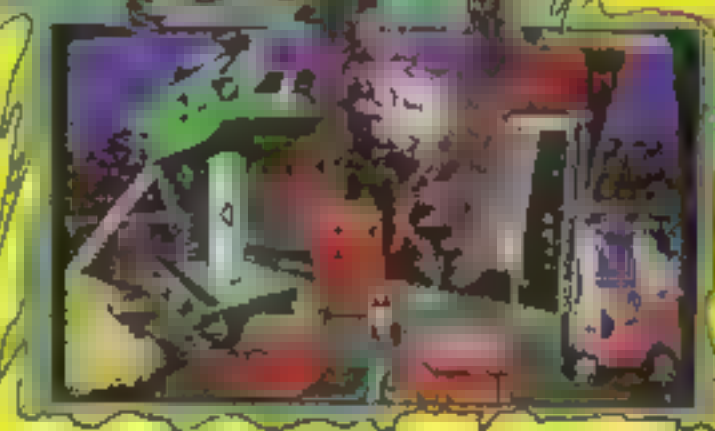


我們又來了—

鬼馬
GH**OS**TBUSTERS II



鬼還是那麼多
抓了五年了



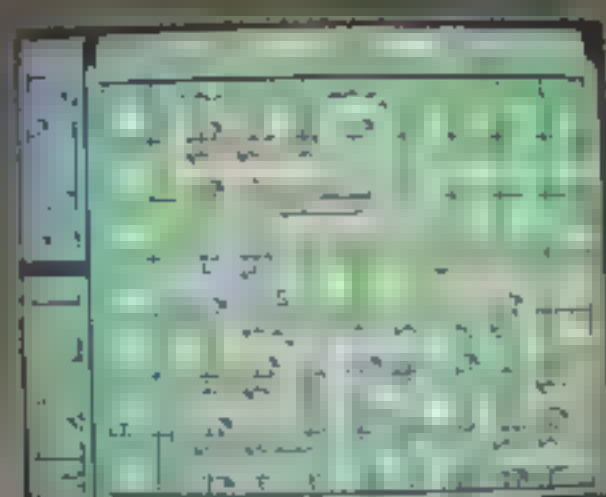
GH**OS**TBUSTERS II GH**OS**TBUS

Pipe Dream

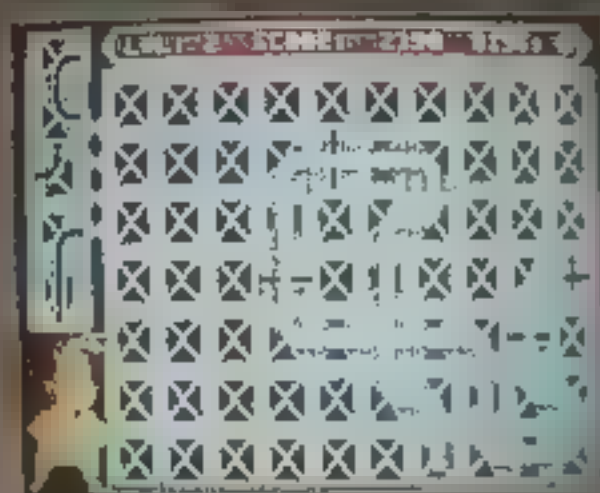
隆重登場

水管狂想曲

「水管狂想曲」是最近最流行、最暢銷的益智遊戲之一。它是由美國著名的遊戲設計師「羅伯·威爾遜」所設計，並在1985年推出。這款遊戲的玩法簡單易懂，但挑戰性極高，深受廣大玩家的喜愛。

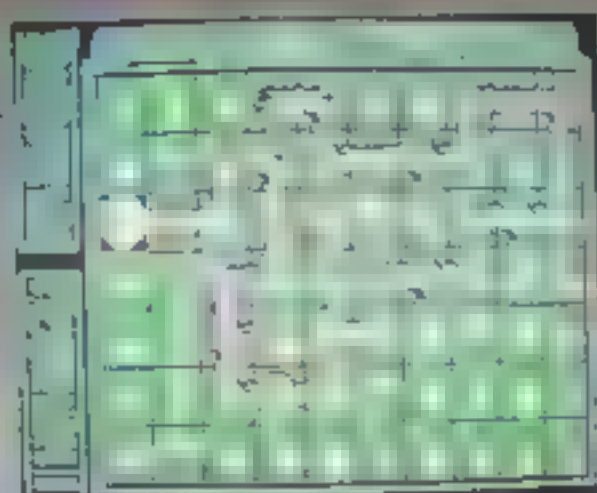


▲快加油呀！水已快湧出來了



▲想辦法將右邊零件都接上，水管系統接成一條長長的「水」

●你是►
修水管的
專家嗎？
那麼選擇
專家呢考
驗你的技
術。



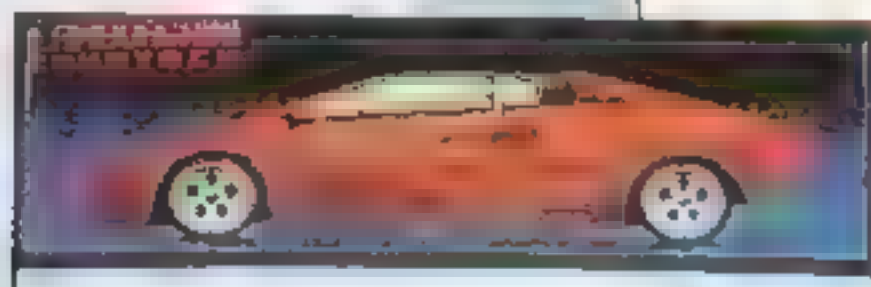
腦力激盪

你自認你自己的判斷力
敏捷正確嗎？

你自認你自己的智商能力
，高人一等嗎？

「水管狂想曲」向你挑戰

軟體出品
無懈可擊



Accolade 公司訪談

「公司一路拓荒西」

Accolade

／ 陳神

一、名車大賽、石破天驚



在瞬息萬變的遊戲軟體產業中，即使是名列前十名的廠商，亦須隨時控制預算，看緊荷包，始能享有合理的利潤。是故每家公司均窮究鑽研，希望開發出銷售量持續不墜的產品或建立與眾不同的遊戲風格以獲致更高的投資報酬。身為市場的領導者的 Accolade 公司，在產品研發及消費者的品味取向上，更是挹注大量的心血。該公司產品開發副總裁彼得·達特羅（Peter Doctorow）係遊戲軟體「Mean 18」、「拳擊之夜」（Fight Night）及「燃燒的野球」（Hardball）之幕後功臣。他以極堅定的口吻告訴筆者：公司多年不斷在尋求一種能延長產品生命週期的設

計風格，直到「名車大賽」（Test Drive）誕生之後才塵埃落定。

「名車大賽」所提供的跑車，款式豪華，性能優越，故自推出以來深受行家喜愛。惟路線沿途風景缺少變化，頗遭挑剔人士詬病。Accolade 公司在改進產品方面，向來是虛懷若谷，廣納諫言。於考量該遊戲諸項缺失後，全力進行修改計畫。在消費者一片期待聲中，終於不負衆望，推出其續集——「名車大賽 II」（The Duel）及「GP 大賽車」（Grand Prix Circuit）。而為了改進風景單調——及車種過少等瑕疵，該公司另外發行「加州大賽」（California Challenge）及「超級跑車」（Super Cars）兩張資料磁片，與「名車大賽 II」配合使用，真是相得益彰。

名車大賽 I



二、烽火雙輪、追星趕月

「名車大賽」的誕生，為傳統跑車模擬遊戲開創出一個新紀元。是以稍後推出的續集「名車大賽 II」仍秉承此一風格。上市後，消費者的反應果然熱烈非凡，故 Accolade 公司除了計畫籌製與其相關的資料磁片外，尚積極策劃一個完全嶄新的模擬遊戲以回饋消費大眾。此遊戲命名為「國際 GP 機車大賽」（The Cycles International Grand Prix Racing），其畫面係採用「自駕駛座前視」的角度（first person on screen perspective），與「名車大賽」的設計方式相同，玩家操作起來必定相當熟稔。



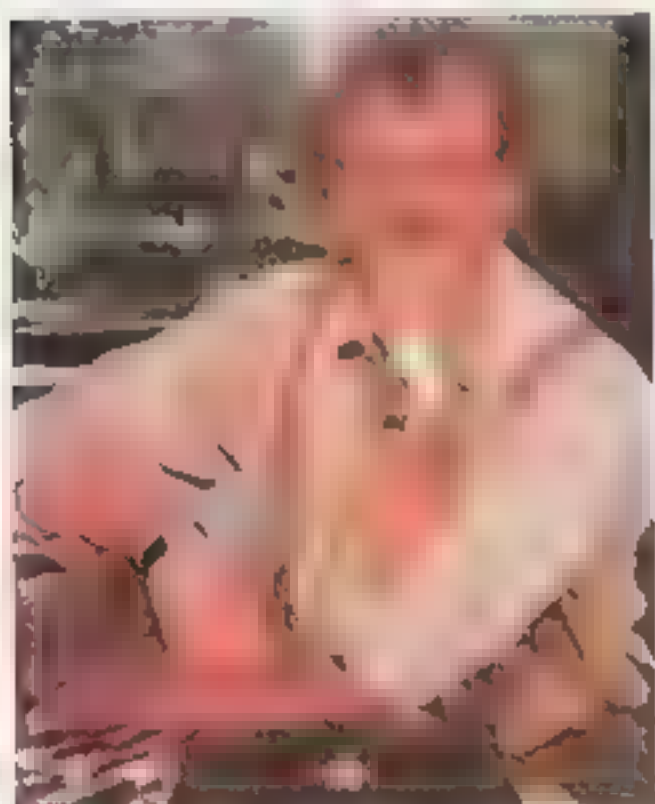
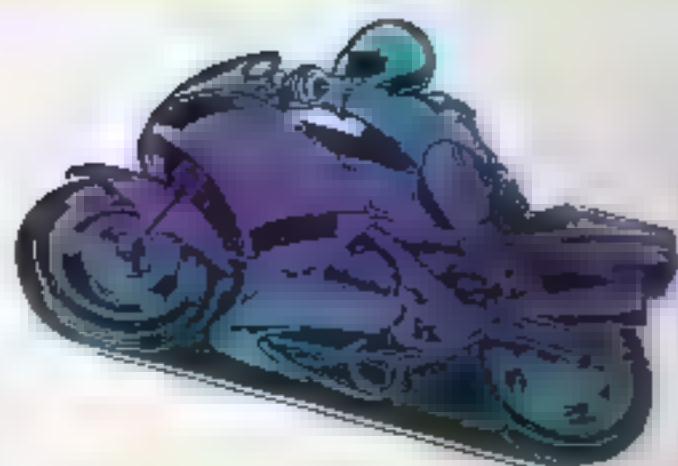
國外報導

據筆者側面了解，「國際 GP 機車大賽」現由「名車大賽」原班人馬趕製處理中。據悉該軟體的設計與以往機車遊戲迥然不同，是否在技巧及真實程度上更勝一籌呢？關於此點，達特羅解釋：「在操作技巧方面，我們盡可能更細緻逼真；而在各等級機車之性能規格說明部分，亦盡量做到鉅細靡遺。傳統上，這類型遊戲多半極易上手，不過本遊戲為了與其他軟體有別，特別加深其模擬難度。玩家們玩 GAME 時可別掉以輕心。」

達特羅續道：「『GP 大賽車』所採行的設計理念，在本遊戲中作了不少改進。為使玩家駕御機車時，具有如同在真實車道上追逐的現場感，工作人員可說是焚膏繼晷，日以繼夜

。舉凡車輛轉彎、上下坡，甚至水平傾斜角度等方面，均刻意模擬實際駕駛情況。保證讓玩家大呼過癮，享受前所未有的觀車經驗。」

遊戲中由電腦控制的競爭對手，個個身手矯健，膽識非凡。其中不乏勇猛慍悍，駕術技術已臻化境者。他們不斷鞭策自己，追求「人車一體，死在一起」的至高境界。是以筆者奉勸諸位格遵「知己知彼、百戰不殆」之古訓，在賽前充收集敵情，以免開賽後不久便成為輪下冤魂。諸位可以由對手的參賽服色，查詢相關料以知其虛實，並謀求有效對策。本遊戲可讓玩家任選機車款型及比賽場地，意興風發地馳騁在摩納哥、英國、荷蘭、日本及美國。



此為 Accolade 公司國際行銷副總裁——蘭地·席爾 (Randy Thier) 先生。他可是個分秒必爭的大忙人。



三、將帥得道、士卒升天

筆者對「名車大賽」的舊時片甲不存，便詢問達特羅「加州大恩」。他喜不自勝地告訴我說，由於「加州大賽」及「超級跑車」銷售成功，公司覺得此種搭配方式遠景看好，決定再於近期內推出「歐洲大賽 (European Challenge)」及「古董跑車」(Muscle Cars) 等磁片以饗玩家。

「歐洲大賽」係一張風景磁片，內含六條橫跨歐陸且具有代表性的比賽路線。達特羅強調：「我們所設計的風景畫面，自認與原景很相似；不過土生土長的歐洲人，可能不這麼認為。其實若換他們來製作狄斯奈樂園等遊戲軟體，其畫面亦未必逼真且適合本地消費者的口味。」

本磁片第一條賽車路線，蜿蜒在英國鄉間。Accolade 公司為使英國風景更加細膩，提供開發人員不少相關手冊及照片。其中有關鄉間風景的投資和是這樣的：

「起伏不平的鄉間道路，要與江

州類似，但却平緩得多，轉彎處較少。雙向車道，車輛靠左行駛，較常見的有狄樂 (Jaguars)、MGs 及 Rolls Royces 等車種。沿路人煙稀少，惟見石櫟林立，灌木叢生，點綴小花迎風嫣然。村舍則多半是意濃濃德式 (Cotswold style) 的建築及相若相同的木屋……。」

除了英國之外，其他地區亦皆有詳細的資料及照片可供參考。例如：手冊記載荷蘭境內觸目可見筆直平坦的道路，熙來攘往的番搭、豪華跑車，沁人心脾的鬱金香及牛羊、壁畫、運河等。此外，萊比錫、瑞士、高速公路、瑞士羣峯及法國里維埃拉 (Riviera) 海岸等地，手冊上亦列得十分清楚。

在談完了「歐洲大賽」之後，達特羅吸了一口咖啡，接下了「古董跑車」的訊息。他說這套磁片所收錄的名車，屬於1960年代的美式車種。這些跑車由於性能卓越，在當時便深受行家喜愛。我聽的達特羅笑道：「這批車子都是我們這輩上了年紀的傢伙年輕時的最愛，時下青少年



本張資料片提供了五輛跑車。其中 Pontiac GTO、Dodge Charger 及 Corvette Stingray 等車種均配備有大馬力的引擎；尤其 Stingray 更擁有高性能的供油系統，其威力非同小可。另外 Shelby Mustang 及 Camaro Yenko 係屬於大量生產的標準型車種。Mustang 後來之所以名聲大噪，係因為美國道路巡迴賽中，屢次奪得大賞的傳奇英雄卡羅·雪比（Carroll Shelby），他所駕駛的跑車正是 Mustang 的改良型。至於 Camaro 車系則因另一賽車好手

Yenko 而揚名。

達特羅補充：「這些車種原本就具有瞬間加速的性能，再經這次裝，速度更是驚人。」



美不勝收的畫面

四、快艇加梭、逍遙暢遊

經過以上的介紹，相信玩家們對「國際 GP 機車大賽」及「歐」、「古」兩張資料磁片，應有一大致的了解。由於筆者採訪，素有「八寶山必定搜刮殆盡」之俠風，故互不讓達特羅有喘息的機會，心念一轉立即追問他 Accolade 公司最近新產品的發展計畫。他回答道：「公司目前正在開發一個遊戲軟體，名為「機動快艇爭霸賽」（Heatwave: Offshore Superboat Racing）。其設計構想係來自時下相當流行的海上快艇競速運動。此遊戲提供各式各樣等級的快艇及比賽場地任玩家挑戰。比賽途中不只要一馬當先，還要隨時注意競爭對手的偷襲，可玩性相當高。」

達特羅續道：「雖然目前還不能將比賽場地定案，不過邁阿密一站已成定局。此乃因唐·強生（Don Johnson）去年在此奪得世界冠軍而家喻戶曉之故。」

除了邁阿密之外，其他考慮中的競賽場地有底特律（Detroit）、俄勒岡州（Oregon）的波特蘭（Portland）以及靠近拉斯維加斯（Las Vegas）的科羅拉多湖（Lake Mead）。達特羅並語也何所籌選的地區均

具有特殊的景觀，絕不相互混淆。這是該遊戲的一大特色。

就像「名車大賽」的續集一樣，本遊戲的畫面係採取「自儀表板」視角的角度，使玩家們易於駕駛快艇。此外，亦提供「直昇機俯瞰角度」，俾玩家能更清楚地掌握快艇的動向。達特羅對此點解經道：「在實際情況下，駕駛者均面對儀表板，氣宇軒昂地挺著機桿破浪前進。因此我們在設計遊戲畫面時，自遵循此一原則。而我們為何還要設計俯瞰角度的畫面呢？此乃體貼消費者的緣故。大部份玩家均缺乏實際駕駛快艇的經驗，他們對快艇的些許印象係來自電視媒體對此類比賽的報導，當然這些電視畫面多半是自直昇機以鳥瞰角度加以拍攝。玩家們在習於此種觀看角度之下，如果公司推出的遊戲盡是自儀表板前視的畫面，必定使他們相當不習慣。故公司從善如流，兩種畫面均考慮，相信大家一定皆大歡喜。」

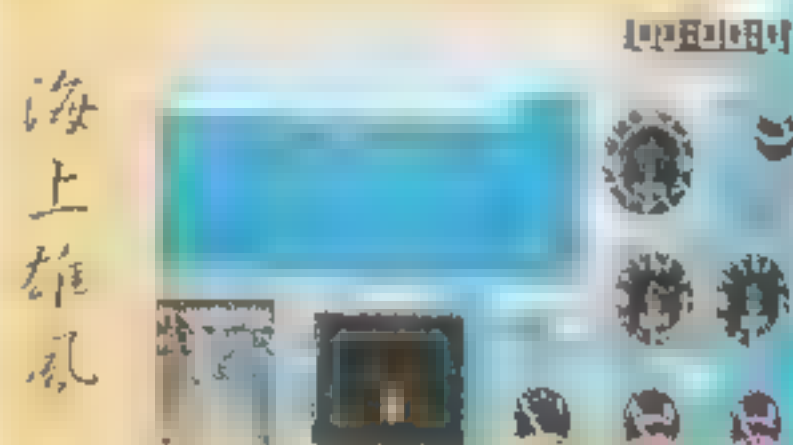
達特羅續道：「由以上的情形可獲得一個結論：那就是本公司發行的模擬遊戲，玩家在日常生活中大半都不會實際接觸過。舉例來說，我們所推出的坦克模擬遊戲——霹靂雄兵（Steel Thunder），玩家之中曾坦克內待過的就寥寥無幾，然而我們並

未因此而草率設計坦克的內部畫面。因為「與玩家共享細緻逼真的遊戲」是 Accolade 公司的經營圭臬。從法拉利（Ferraris）、Lamborghini 到現今的這部快艇，可得証明。

筆者詢問達特羅道：「既然強調逼真，想必在「機動快艇爭霸賽」中，已然考慮到氣候的陰晴變化吧！」達特羅微笑道：「實際比賽中，為了確保選手的安全，遇到惡劣天時均延遲賽程；遊戲自然也不會弄求狂風巨浪刁難玩家。不過為了逼真，風速及風向還是有相當變化，玩家們如果稍不留神，便有成為海龍王東床快婿的可能。」

「機動快艇爭霸賽」的玩家在破浪直進的同時，別忘貼著海岸線走，否則迷了路，麻煩主辦單位申請國軍海軍救難隊前來，就太難看了。

本遊戲預計與「國際 GP 機車大賽」同步推出。首先發行 PC 版，爾後是 ST 及 Amiga 版。



「機動快艇爭霸賽」之傳統 PC 畫面。一旦與「大陰謀」之數位畫面相較，立刻相形見绌。



此為筆者所採訪的 Accolade 公司產品開發副總裁——彼得·達特羅先生。你看他事業得意，笑得多開心。



五、銀河璇宮、尋線追蹤

「銀河璇宮」(Synergy)(暫定)是一個16位元、場景相連的冒險遊戲。據 Accolade 公司透露,該遊戲準備先行在歐洲推出。筆者有些不解,便追問達特羅個中原因。他解釋道:「此決策係針對公司利益,經過審慎考慮之後才擬定的,並非別出新裁或故意斷傷本地消費者的權益。由於本遊戲 ST 版及 Amiga 版最先完成,而此兩種版本在歐洲的銷售情況一向較美國市場為佳,故而決定先在歐洲推出。此外,該遊戲原本就是一歐洲風味的產品,對熱衷棒球及橄欖球遊戲的本地玩家而言,吸引力不是很強烈的。」

就像常見的外星航行探險的情節—為了解救某一銀河系外星人的生命及生存空間,玩家們必須義無反顧地

進入一座綜合建築物,尋找散落的電路板並加以重組。此時可得發揮降妖伏魔的本領並搜尋各種鑰匙以開門闢關。任務完成後,便駕返地球品茗去矣。

由於布置了層層關卡,玩此遊戲時切莫抱著一步登天的心態。「按部就班、循序漸進」方是破解之道。



七、細緻逼真、永續理念

訪談最後,筆者請達特羅談談 Accolade 公司的經營理念。他說道「公司對產品的要求是細緻逼真,而經營哲學則是不斷開發符合成年人口味的新產品。由於未來產品的內容,將設計得更複雜、更具深度,因此磁片數將大幅增加。在開發成本上漲的情況下,公司勢必要調高售價,而已具經濟能力基礎的成年人,將取代青少年而成為我們的主要顧客。」

達特羅繼續道:「本公司的模擬遊戲,在未來的盡量擺脫場景相連遊戲帶給玩家的刻板印象,而成為同業中真正的模擬宗師。舉例來說,我們所推出的遊戲軟體『大陰謀』及『名車大賽 II』,其內涵均遠勝其他公司類似的遊戲。」

談到實際的作業情形時,達特羅說道:「現有二家程式設計工作坊在公司的嚴密督導之下,從事遊戲的開發製作。不過為了確保品質,即使我們有製片師、編譯、美工師等這些

外包的設計師無為而治。是以舉凡畫面、音效、背景音樂及手冊內容等,大致上仍由公司策劃,而程式撰寫、除錯等技術性工作,則交由他們負責並給予尊重及信賴。」

就秉持這麼一股經營理念,Accolade 公司最近被「美國遊戲軟體開發者協會」(US Game Developers Association)選為本年度最佳的遊戲發行廠商。該公司之所以能贏取這項殊榮,係因為它在「尊重開發人員」及「契約談判公平」這兩項評分標準上脫穎而出。有許多遊戲開發人員已經準備投入 Accolade 公司的陣容,共同開創美好的明天。

(資料來源)

The One
1989年8月號)

六、虎膽妙算、爾虞我詐

Accolade 公司另一個與「銀河璇宮」齊名的遊戲,名為「大陰謀」(Conspiracy)。此遊戲設計新穎,對同業造成相當大的震撼。其時空背景發生在紐約,計有500個數位畫面。本遊戲的類別為圖形冒險,玩家在操作過程中,須不斷搜尋可疑的物品線索並決定予以拾取或丟棄。此外,操縱搖桿或滑鼠即可任選畫面上的文字選單,不必像其他遊戲般手忙腳亂地輸入英文字母,對玩家而言十分方便。



THESE ARE THE EXPRESS ELEVATORS TO THE VARIOUS FLOORS. EACH ELEVATOR IS EQUIPPED WITH A CARD READER THAT WILL ONLY ALLOW AUTHORIZED PERSONNEL ON TO THE APPROPRIATE LEVELS.

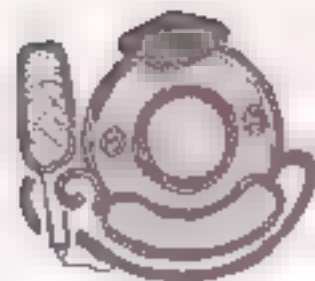
「大陰謀」遊戲中,巍峨聳立,象徵紐約市的自由女神像。

遊戲所賦予的任務,在於尋找散落在紐約各角落的七份檔案。在 KHB 或 CIA 逮捕你之前,你就必須讀盡所有的檔案。至於這些檔案如何遺失,遊戲中有相當詳盡的介紹。

本遊戲計劃在秋季登陸美國,肯定的上市時間約在十月下旬左右。Accolade 公司決定先推出 PC、S. 及 Amiga 版。



位於加州中西部 San Jose 市的 Accolade 總部。這是一座現代化建築,整齊整潔、窗明几淨,置身其間,彷彿置身於天堂。



中華民國七十八年十一月八日 農曆己巳年十月十一日 <星期三>

要聞 1 版

〔軟體世界高雄路透社訊〕

。78年11月。一位不願透露姓名的軟體世界高級幕僚於今日今晨接受本社訪問時指出，今年的資訊月，軟體世界會在台中與高雄作盛大的“演出”；至於台北地區，由於報名稍遲，主辦單位的“慧眼”又喪失了，只好向台北

出版公司 台灣文化事業有限公司 登記字號：郵局特准掛號第3082號

軟體快報

SOFT-WORLD NEWS

發行人：謝達仁 總編輯：謝達仁 地址：台北市郵政28之34號

發行所：軟體世界雜誌社

地址：台北市郵政28之34號

今天特大張／每份訂價8元 ◆第008號◆

的發燒友致歉，希望他們能在12月至25日與12月29日至1月7日光臨台中、高雄資訊月參觀，保證值得，軟體世界各有六個攤位等著大家的光臨。台北只作平常的展示。

各位發燒友，期待下一期我們的內幕報導

向智力與敏捷挑戰

軟體世界中區舉行電腦遊戲大賽 會場氣氛冷清，不啻“悲情城市”

／謝達仁

擋不住台中熱情玩家的熱情邀請，軟體世界終於在台中舉辦活動了，雖然，祇是“一場長達Six hours的電玩爭霸戰，但是軟體世界除了謝派台中分公司人員之外，還遠從高雄、台北調兵遣將來爭這個機會，記者謝達仁我就是臨危授命，專程南下採訪，看看有沒有機會採訪到驚人秘聞。

場面冷清，悲情城市

我們一行人驅車到台中時報廣場比賽場地，發覺時報廣場的工作人員已將比賽場地佈置得奇條不紊，記者奇想，這下子糟了，佈置得太有條不紊實在不合我們這些玩電玩的Style。時報廣場將比賽場地圍起，才讓非會員者入場。其他人員好在界線外“觀而不能妄所為”，感覺會場氣氛冷了不少，一時覺得台中實在是個“悲情城市”。

時報廣場，悲情城市

人的熱情，在一個下午的比賽中，參賽者報名互相砍殺，“快打磚塊II”卻被冷落在一旁，參賽者的力力也較低，只有前三名，逢甲大學的學生在場中，他獨自一人，已獲分數的功力，還好今天限時十分鐘，不然，時報廣場的收容所今晚還要借住他們倆一宿。比賽規則不限定參賽次數，由於比賽全程長達Six hours，不長久，隨著“冠軍非我莫屬”的心理一試再試，最後還是當個陪跑，苦氣又把比賽一掃而空了。

快打磚塊II，悲情城市

品，沒想到場面冷清，心裡直想，肥了這些賴著不走的傢伙。搶答的題目容易的用“屁股”想都知道答案，記者在旁留意題目內容，發現跟上台台北聯誼會的內容雷同。這位出題大人也不長進了，以後能不能讓出題中、大學聯考出題老師名單，向工作人員打探這位不負責任的傢伙是誰，

／謝達仁採訪

板橋賽場，東海開場

眼見現場報名人口當中有一人相當眼熟的小娃兒，似在台北聯誼會見過，莫非他是軟體世界請來的職業觀眾，心想這下挖到大新聞了，馬上逮著他不放，這名小娃兒自陳怕十年寒



這真是一場「君子無所爭，必也電玩乎。」

“幕”（整幕）無人知曉，軟體世界舉辦聯誼會，且有意識人賽，他一定背著爸媽離家出走，在所不惜。這娃兒才說

，來自板橋，最多軟體世界頒給他“最佳苦兒流氓獎”以茲薄懲。

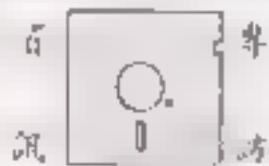
記者在會場也意外的發現一群行



中華民國七十八年十一月八日 <星期三>

軟體快報：國內報導

2版



新資訊採訪·軟體

電玩爭霸戰

跡相當可疑的人，該幫大約在七、八個人，不過在行動上却滿一致的，似乎是「一個口令一個動作」，心想可能是軟體世界的敵人派來潛伏，等待時機進行顛覆工作，果不出所料，節目進行到中途，該幫的頭頭郭明修就登上台去把男主持人的麥克風搶了過來，與女主持人搭配主持起來，他的「行為」據現場的人指出其表現真的可憫可點，令人叫絕，由於版位原故，這一段趣事，記者就把它埋在心裡。

，怪只怪讀者不親臨觀賞。

主持到一半，女主持人突然興致來潮，邀請台下的觀眾與她一起高歌一曲「綠島小夜曲」，結果是該幫的一位帥哥上台與女主持人來了一段「情歌熱唱」，台下聞之莫不驚慌四處逃竄，因為大家都知道女主持人小梅的歌聲實在是……（不能表達出來，否則我謝達仁會死得很難看）。

明修還當眾表現了他的急智，當場為軟體世界的後現實主義下了個定義，請各位看官順便評理：

說完，只見台下人全部絕倒。後來經記者打聽，這票人為東海大學工業工程系二年級學生，頭頭郭明修，平日游手好閒，只玩軟體世界，不讀書。

匆匆頒獎=圓滿閉幕

由於比賽長達 Six hours，很多玩家均不支倒地，送醫急救。因此，晚上 7:00 頒獎時已冷清不少，許多獎項也順利領出，結束這次與時報聯合舉辦的電玩爭霸戰。

「前無古人，「後」無來者，後者，未來也。我國神話封神榜中，早有哪咤風火輪之出現，此與現代之摩托車何異？當年科幻小說中登陸月球之「痴想」，現在豈不是早已成為過去的事實嗎？」

「後現實主義——未來將成為

現實的主義。我們對未來世界的憧憬與美夢，現在已經在軟體世界的產品——實現，這不是幻想，也不夢，它將後現實主義的創始者，即將把現有在軟體世界裡的「現實」，完全「現實」的呈現給你。」

後現實主義的新主張



頒獎實況

【編輯部更正啟事】查記者謝達仁報導與事實有所出入，特此更正：

特此更正：

1. 來自板橋的潘建州小弟弟是經父母同意之下偕同學前來，請潘小弟弟的父母明查。

2. 來自東海大學工程系學生均是軟體世界熱情擁護者，主持節目皆是由主持人邀請而非自行主持，合唱「綠島小夜曲」為主持人厚顏邀請。

台中電玩爭霸戰前五名名單。

「俄羅斯方塊」7/4級，限時十分

鐘：

第一名：何國榮	分數：11211
第二名：吳友中	分數：10205
第三名：羅復延	分數：9189
第四名：莊塗城	分數：8940
第五名：陳俊宏	分數：8830

【快打磚塊 II】限時十分鐘。

第一名：林建男	分數：364080
第二名：陳威光	分數：271730
第三名：謝成己	分數：268820
第四名：李勇達	分數：250530
第五名：何國榮	分數：179000



這一次現場實況



震撼人心的聲音



新的風尚

心靈的平撫

不管作品裡說的是什麼，重要的是這些現象確實存在於我們這個社會。我們只是表白，我們只有愛與關懷。我們絕無政治色彩

在工作室取名Fusion，他的原意就是“融合”

——陳玉立

〈軟體世界記者黃曉清高雄紙上特別報導〉根據軟體世界發言人史提芬·披佐霍克能德斯先生指出，最近由軟體世界精心製作發行改自電影之休閒軟體，又在市場掀起一股搶購熱潮，追究原因，除了遊戲本身的可玩性高外，主要還是受到電腦病毒的影響，由於發燒友懼怕不小心購買到帶有病毒的次級品，在選購休閒軟體紛紛指名軟體世界，使得軟體世界又再一次獲得消費者的肯定與支持。軟體世界所有同仁也希望藉由此版面向各位發燒友致上萬分的謝意，因為你們對軟體世界的信心，就是我們的精神支柱，我們夜以繼日的工作，終於得到回報了！

前些時候，為了配合軟體世界徵求軟體世界主題曲與歌詞的活動，筆者老是往高雄首屈一指的亞洲唱片製作部跑，原因不外乎希望這批在南台灣橫霸的音樂電才藝拉“耳”給“聽”

”，替軟體世界收到的一千多件參選作品評審評審，以免軟體世界發燒友以為我們只是……

可是，時間真的不巧，這一陣子他們正在為他們那正要出爐的“1989台灣”拼命，看到他們拼命的模樣，也讓我勾劃出軟體世界雜誌在截稿時大家拼命的一幕。

在亞洲唱片的錄音室裡，重複又重複的在聽他們播放著一小段又一小段，時而憂憤、時而昂揚、時而委婉的音樂與歌聲，這麼一張內容極為特殊的唱片，不禁引起筆者的好奇，難道亞洲唱片又想再次為台灣的唱片界創造另一個“××第一”的頭銜嗎？

・「1989・台灣」專輯唱片是1989年台灣的產物

說真的，這一兩年來，台灣各層社會的“變遷”與“融合”現象，正以

累積了太多「不變」的結果。這種感受，軟體世界是可以了解體會的，因為軟體世界就是在這個時期長大茁壯的。面對此時此地此景的台灣，似乎太多人憋了太久都有話要說，當一波波的示威遊行行列開上馬路；當地上地下經濟活動洶湧泛濫；當食衣住行舉世大亂，當歷史決戰的選舉熱潮襲捲而來，無論台上台下、場內場外，每個人都身不由己的捲入了此驚濤駭浪之中，一切都在變，變得不知道明天又會發生什麼事！熱鬧一場場上演，大家看到了；震耳欲聾的訴求，大家聽到了，到底剩下什麼值得大家去思索一番呢？由一群年輕人組成的「福鑫音樂工作室」默默地為眼前發生的事留下註腳。他們結合了文字、音樂、畫面、歷經一年多的時間完成了「1989・台灣」這張作品。在目前「一切向錢看」的唱片市場上，此專輯唱片展現出來的氣魄實在叫人為它捏把冷汗！你可以想像這一群熱愛鄉土、關懷社會的年輕人口中「1989・台灣」是怎樣的內容嗎？你可想像歌曲取材角度無懼新聞局廣播處的審查嗎？「福鑫音樂工作室」（Fusion Audio Studio）負責人陳玉立振振有詞地說：「不管作品裡說的是什麼，重要的是這些現象確實存在於我們



這個社會，我們只是表白，我們只有愛與關懷，我們絕無政治色彩！在工作室取名 Fusion，他的原意就是「融合」！

其實，此時此地的台灣人要的與

「1989台灣」這首歌，在當時的台灣，

：每首歌的安排
與重大節日結合，顯示
作品意念。創作者甚至
尋求符合題旨的文字表達

「1989台灣」這首歌，在當時的台灣，

構思，次第加入、刪減
作品。因此
情。

「1989台灣」這首歌，在當時的台灣，

「1989台灣」這首歌，在當時的台灣，

「1989台灣」這首歌，在當時的台灣，

「1989台灣」這首歌，在當時的台灣，

天呢？

•「母親節／中國海」

這首歌提出了中國人目前最大的無奈——兩岸情結，無論是他、身處大陸，或者是我、長於台灣，面對未來的世界，源自同一母親的血脈的事實，都是一種無奈。

•「端午節／魔的心」

這首歌，在當時的台灣，

「1989台灣」這首歌，在當時的台灣，

構思，次第加入、刪減

「1989台灣」這首歌，在當時的台灣，

「1989台灣」這首歌，在當時的台灣，

「1989台灣」這首歌，在當時的台灣，

「1989台灣」這首歌，在當時的台灣，

出一個強烈的主張——「1989台灣是不是我們快樂的天堂？」然而質疑、批判的表現手法之外，創作者的動機又是什麼呢？

■1989的台灣是不是我們未來的希望？

「1989台灣」這首歌，在當時的台灣，

「1989台灣」這首歌，在當時的台灣，

「1989台灣」這首歌，在當時的台灣，

構思，次第加入、刪減

「1989台灣」這首歌，在當時的台灣，

「1989台灣」這首歌，在當時的台灣，

「1989台灣」這首歌，在當時的台灣，

「1989台灣」這首歌，在當時的台灣，

亞洲
必



P S 亞洲唱片製作部

P P S 亞洲唱片為答謝軟體、

「1989台灣」這首歌，在當時的台灣，

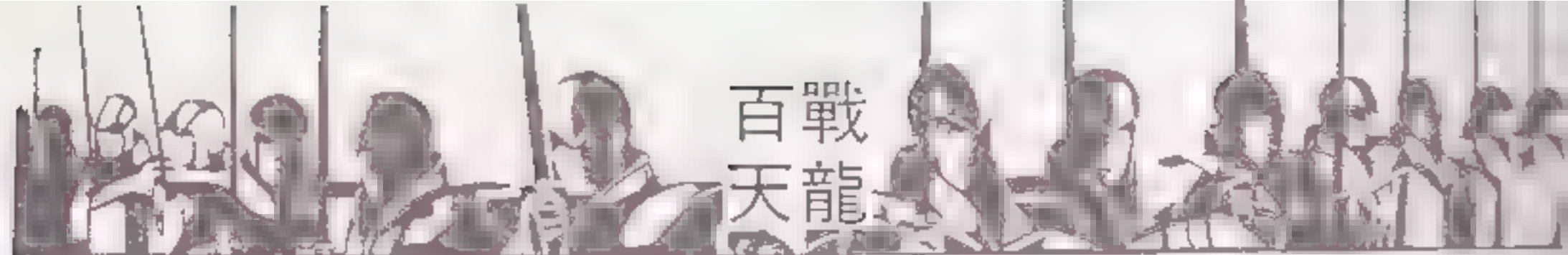
三國志

對照與肖像編號
人物中、英姓名



世人公推三國演義為天下第一才子書，但遊戲三國志若稱它是天下第一**GAME**，實不為過，美中不足的是人物名稱都用英文表示，除非三國演義能倒背如流，否則真的很難叫出人物本來姓名。更慘的是有的名字還譯錯！譬如「荀」音丁山，應譯作Xun，竟然譯成Gou（又√(苟)，真服了他。

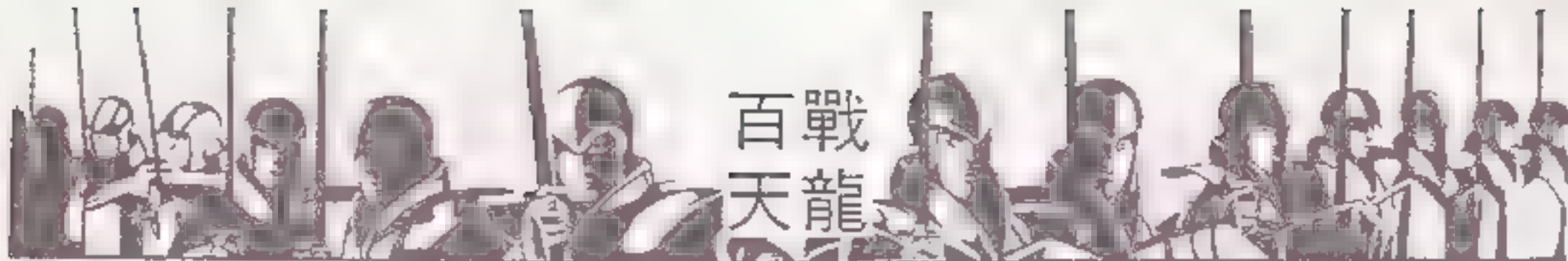
筆者有感於此，翻查史書三國志找出人物英文姓名，編成一簡表方便各位玩家。如有錯誤還請不吝指正。



百戰天龍

編號	編號 hex 值	英文姓名	中文姓名	出生年份
1	01	Cao Cao	曹操	03 00
2	02	Sun Jian	孫堅	08 00
3	03	Liu Bei	劉備	02 00
4	04	Guan Shao	袁紹	09 00
5	05	Guan Shu	袁術	0F 00
6	06	Liu Bu	劉布	06 00
7	07	Liu Xun	劉惔	06 00
8	08	Liu Yan	劉焉	15 00
9	09	Ma Teng	馬騰	19 00
10	0A	Gong'an Zhi	公孫瓚	19 00
11	0B	Xiahou Dun	夏侯惇	1D 00
12	0C	Xiahou Yuan	夏侯淵	25 00
13	0D	Cao Ren	曹仁	31 00
14	0E	Cao Ang	曹昂	33 00
15	0F	Cao Hong	曹洪	34 91
16	10	Gou (Xun) Yu	荀彧	22 00
17	11	Cheng Yu	程昱	2E 00
18	12	Gan (Yu) Jin	于禁	30 63
19	13	Dian Wei	典韋	00 63
20	14	Chen Gong	陳宮	41 91
21	15	Liu Ye	劉暉	11 81
22	16	Xun You	荀攸	42 92
23	17	Yue Jin	樂進	10 72
24	18	Li Dian	李典	42 A4
25	19	Cao Pi	曹丕	1B 00
26	1A	Cao Zhi	曹植	33 71
27	1B	Cao Rui	曹叡	32 71
28	1C	Cao Xiu	曹休	10 A3
29	1D	Cao Zhen	曹真	22 A3
30	1E	Cao Chun	曹純	00 44
31	1F	Huang Gai	黃蓋	01 2C
32	20	Sun Ce	孫策	16 00
33	21	Zhou Yu	周瑜	07 00
34	22	Sun Quan	孫權	07 00
35	23	Han Dang	韓當	12 A3
36	24	Cheng Pu	程普	30 00
37	25	Zhu Zhi	朱治	11 92
38	26	Jiang Qin	蔣欽	03 A2
			周泰	14 63

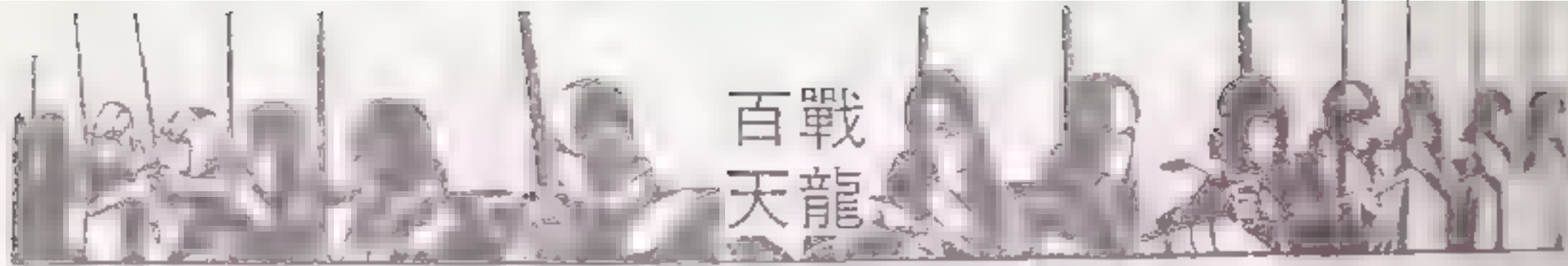
編號	編號 hex 值	英文姓名	中文姓名	出生年份
40	28	Sun Yi	孫翊	30 A3
41	29	Sun Yu	孫瑜	20 A4
42	2A	Sun Huan	孫桓	40 A3
43	2B	Guan Yu	關羽	01 61
44	2C	Zhang Fei	張飛	01 61
45	2D	Cao Bao	曹豹	01 61
46	2E	Liu Chan	劉惔	12 81
47	2F	Sun Gan (Quan)	孫乾	27 00
48	30	Guan Pin	關平	3D 00
49	31	Guan Xing	關興	11 71
50	32	Liu Yong	劉永	20 71
51	33	Liu Li	劉理	40 72
52	34	Zhang Bao	張苞	01 61
53	35	Liu Feng	劉封	30 94
54	36	Guan Suo	關索	00 A1
55	37	Chen Lin	陳琳	00 73
56	38	Yan Liang	顏良	28 00
57	39	Wen Chou	文醜	23 00
58	3A	Tian Feng	田豐	21 4A
59	3B	Shen Pei	審配	43 A1
60	3C	Ju Shou	沮授	23 A1
61	3D	Guo Tu	郭圖	2F 00
62	3E	Xu Shou (You)	許攸	03 70
63	3F	Gao Lan	高覽	11 71
64	40	Zhang He	張郃	13 63
65	41	Yuan Tan	袁譚	03 A3
66	42	Yuan Xi	袁熙	42 71
67	43	Yuan Shang	袁尚	24 A3
68	44	Yuan Yin	袁胤	31 91
69	45	Lu Fan	呂範	21 71
70	46	Zhang Xun	張勳	34 A3
71	47	Ji Ling	紀靈	36 00
72	48	Lei Bo	雷薄	21 84
73	49	Guo Si	郭思	21 84
74	4A	Liang Ji	梁紀	23 73
75	4B	Li Feng	李豐	10 71
76	4C	Liang Xing	梁興	12 71
77	4D	Chen Lan	陳蘭	04 64
78	4E	Huang Zu	黃祖	11 61



百戰天龍

編號	編號 hex 值	英文姓名	中文姓名	肖像編號
79	4F	Han Su	韓 遂	04 A2
80	50	Kuai Yue	鞠 越	43 92
81	51	Cai Mao	蔡 瑁	2A 00
82	52	Lu , Lu , Gong	呂 公	11 93
83	53	Liu Qi	劉 琦	29 00
84	54	Liu Gong (Gong)	劉 琮	43 62
85	55	Gan Ning	甘 寧	34 00
86	56	Wang Can	王 綏	00 72
87	57	Zhang Yun	張 允	21 A1
88	58	Cai He	蔡 和	12 92
89	59	Cai Zhong	蔡 仲	13 92
90	5A	Li Ru	李 儒	2D 00
91	5B	Lu Bu	呂 布	05 00
92	5C	Li Su	李 肅	14 94
93	5D	Li Jue	李 傕	00 81
94	5E	Cai Yong	蔡 邕	21 80
95	5F	Guo Xi	郭 汜	02 80
96	60	Zhang Ji	張 濟	21 80
97	61	Jia Xu	賈 詡	24 00
98	62	Hua Xiang	華 雄	41 A1
99	63	Fan Chou	樊 稠	10 80
100	64	Xu Long (Rong)	徐 榮	12 81
101	65	Hu Zhen	胡 軫	13 71
102	66	Zhang Zhao (Cen)	趙 岑	32 A2
103	67	Dong Min	董 曼	20 80
104	68	Zhang Song	張 松	3E 00
105	69	Fa Zheng	法 正	31 70
106	6A	Meng Da	孟 達	40 61
107	6B	Huang Quan	黃 權	00 90
108	6C	Wang Lei	王 累	22 90
109	6D	Deng Lan (Xian)	鄧 賢	21 70
110	6E	Zhang Ren	張 任	41 61
111	6F	Liu Zhang	劉 璋	35 00
112	70	Yang Huai	楊 懷	13 A0
113	71	Gao Pei	高 沛	21 64
114	72	Liu Ba	劉 巴	42 62
115	73	Liu Gui	劉 瑣	04 71
116	74	Liu Xun	劉 循	24 62
117	75	Wu Yi	吳 懿	02 81

編號	編號 hex 值	英文姓名	中文姓名	肖像編號
118	76	Wu Lan	吳 蘭	22 63
119	77	Lei Tong	雷 同	23 63
120	78	Yan Yan	嚴 顏	3A 00
121	79	Ma Chao	馬 超	1A 00
122	7A	Ma Lin (Xiu)	馬 休	14 70
123	7B	Ma Tie	馬 鐵	10 60
124	7C	Ma Dai	馬 岱	40 00
125	7D	Hou Xuan	侯 選	11 64
126	7E	Cheng Yin	程 銀	22 60
127	7F	Li Zhan	李 湛	40 90
128	80	Zhang Heng	張 橫	01 62
129	81	Liang Gang	梁 綱	30 64
130	82	Cheng Yi	成 宜	10 90
131	83	Ma Wan	馬 玩	02 60
132	84	Yang Qiu	楊 秋	00 64
133	85	Pang De	龐 德	38 00
134	86	Xu Zhu	許 褚	26 00
135	87	Liu Yao	劉 繇	01 80
136	88	Tao Qian	陶 謙	22 80
137	89	Chen Deng	陳 登	02 82
138	8A	Chen Gui	陳 珪	22 82
139	8B	Xi Zhu	糜 竺	2B 00
140	8C	Xu Huang	徐 晃	20 00
141	8D	Kong Rong	孔 融	02 A1
142	8E	Liu Dai	劉 岱	43 A2
143	8F	Zhang Miao	張 遼	22 93
144	90	Bao Xin	鮑 信	00 82
145	91	Zhao Yun	趙 雲	0D 00
146	92	Han Xian	韓 玄	20 93
147	93	Yang Feng	楊 奉	04 A0
148	94	Taishi Ci	太史慈	21 00
149	95	Zhang Zhao	張 昭	30 72
150	96	Zhang Luang(Hung)	張 紘	31 92
151	97	Chen Wu	陳 武	12 64
152	98	Yu Fan	虞 翻	04 74
153	99	Wong Lang	王 朗	01 80
154	9A	Lu Su	魯 肅	11 00
155	9B	Zhuge Jin	諸葛瑾	39 00
156	9C	Lu Meng	呂 蒙	3C 00



百戰
天龍

編號	編號 hex 值	英文姓名	中文姓名	片一 片二
157	9D	Lu Xun	陸遜	1 00
158	9E	Chen Qun	陳羣	
159	9F	Zhu Jun	朱雋	
160	A0	Yang Biao	楊彪	
		Song Qian (Xian)	宋憲	
161	A1	Wei Xu	魏續	
162	A2	Hou Cheng	侯成	13 01
163	A3	Zhang Liao	張遼	14 00
164	A4	Zhang Xiu	張楨	15 00
165	A5	Zhou Cang	周倉	16 00
166	A6	Liao Hua	廖化	17 00
167	A7	Gu Yong	顧雍	18 00
168	A8	Lu Kuang	呂曠	19 00
169	A9	Lu Xiang	呂祥	20 00
170	AA	Guo Jia	郭嘉	21 00
171	AB	Yi Ji	伊籍	22 00
172	AC	Xu Shu	徐庶	23 00
173	AD	Zhuge Liang	諸葛亮	00 00
174	AE	Sima Yi	司馬懿	01 00
175	AF	Mi Fang	糜芳	02 00
176	B0	Wei Yang (Yan)	魏延	03 00
177	B1	Jian Yang	簡雍	04 00
178	B2	Jiang Gan	蔣幹	05 00
179	B3	Bu Zhi	步騭	06 00
180	B4	Xue Zong	薛綜	07 00
181	B5	Lu Ji	陸績	08 00
182	B6	Yan Jun	嚴畹	09 00
183	B7	Kan Ze	關澤	10 91
184	B8	Fu Gan	傅幹	11 72
185	B9	Ding Feng	丁奉	12 03
186	BA	Fan (Pan) Zhang	潘璋	13 01
187	BB	Mao Jie	毛玢	14 93
188	BC	Pang Tong	龐統	15 00
189	BD	Lu Qian	呂虔	16 00
190	BE	Xu Sheng	徐盛	17 00
191	BF	Ling Tong	凌統	18 00
192	C0	Ma Yan	馬延	
193	C1	Zhang Yi	張翼	
194	C2	Chen Qiao (Jiao)	陳橋	

編號	編號 hex 值	英文姓名	中文姓名	片一 片二
195	C3	Chen Xi	陳璣	
196	C4	Ma Liang	馬良	
197	C5	Ma Su	馬謖	
198	C6	Jin Xuan	金旋	
199	C7	Han Xuan	韓玄	
200	C8	Zhao Fan	趙範	21 00
201	C9	Liu Du	劉度	22 00
202	CA	Liu Yan	劉延	23 00
203	CB	Xiong Rong	熊寵	24 00
204	CC	(Xing Daorong)		
205	CD	Bao Long	鮑隆	25 14
206	CE	Chen Ying	陳應	26 33
207	CF	Gong Zhi	公冶	02 00
208	D0	Huang Zhong	黃忠	03 00
209	D1	Song Xian (Qian)	宋謙	21 00
210	D2	Zhu Ling	朱靈	24 00
211	D3	Wei (Wen) Pin	文聘	30 00
212	D4	Hua Xin	華歆	21 00
213	D5	Zhang Ji	張濟	11 00
214	D6	Zhang Lu	張魯	31 00
215	D7	Yan Pu	閔浦	12 00
216	D8	Zhang Wei	張南	03 00
217	D9	Zhong Yao	鍾繇	10 00
218	DA	Zhong Jin	鍾進	32 00
219	DB	Yang Xiu	楊修	01 00
220	DC	Yang Song	楊松	24 00
221	DD	Xiahou De	夏侯德	00 00
222	DE	Xiahou Xi	夏侯錫	14 00
223	DF	Man Chong	滿寵	24 00
224	E0	Fu Ren (Shiren)	傅士仁	00 00
225	E1	Jia Kui	賈逵	14 00
226	E2	Xu Jing	許靖	11 00
227	E3	Wu Ban	吳班	11 00
228	E4	Sha Ke (Moke)	沙摩可	00 00
229	E5	Meng Huo	孟獲	00 00
230	E6	Ng Li	雍闓	11 00
231	E7		馬定	00 00
232	E8		孟	00 00

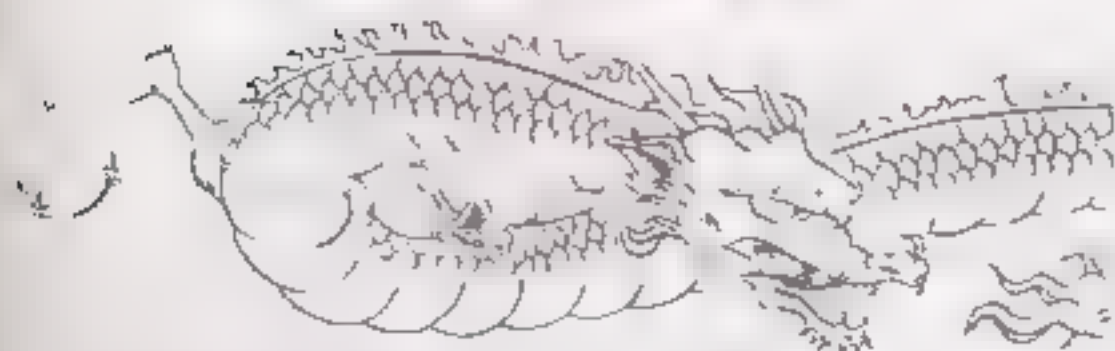


百戰 天龍

編號	編號 hex 值	英文姓名	中文姓名	肖像編號
234	FA	Lu Bu	呂 布	04 93
235	EB	Meng You	孟 優	05 01
236	FC	Gao Youzhi (Gao Youzhi)	郭 救之	06 71
237	FD	Wei	費 瓚	07 93
238	EE	Dong Yun	董 允	32 92
239	EF	Shang Chong	商 寵	24 61
240	F0	Qiao Zhou	譙 周	00 94
241	F1	Deng Zhu	鄧 芝	03 74
242	F2	Xiahou Mao	夏侯楙	10 A4
243	F3	Jiang Wei	姜 維	0A 00
244	F4	Guo Huai	郭 淮	20 92
245	F5	Xin Pi	辛 毗	42 A0
246	F6	Sima Zhao	司馬昭	22 12
247	F7	Sima Shi	司馬師	23 A2
248	F8	Jiang Wan	蔣 琬	12 70
249	F9	Hao Zhao	郝 昭	41 64
250	FA	Zhu Huan	朱 桓	11 61
251	FB	Quan Cong	全 琮	10 71
252	FC	Wang Shuang	王 雙	31 62
253	FD	Wang Pin	王 平	10 12
254	FE	Li Yan	李 嚴	13 74
255	FF	Yang Yi	楊 儀	40 71

註：英文姓名中音譯錯誤的，已將正確譯法放在其後括號內。

天地通吃



不可錯過囉！

Romance of The Three Kingdoms



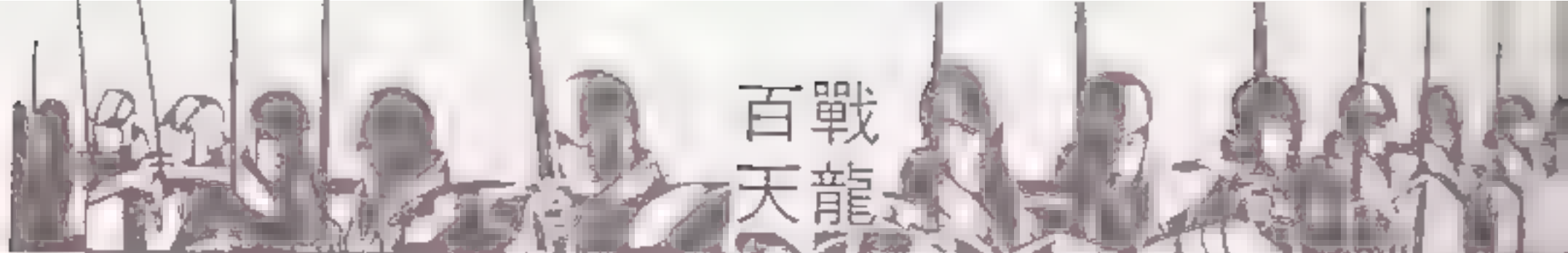
精品出擊・暢銷熱賣中

表二 三國志人名翻譯原則

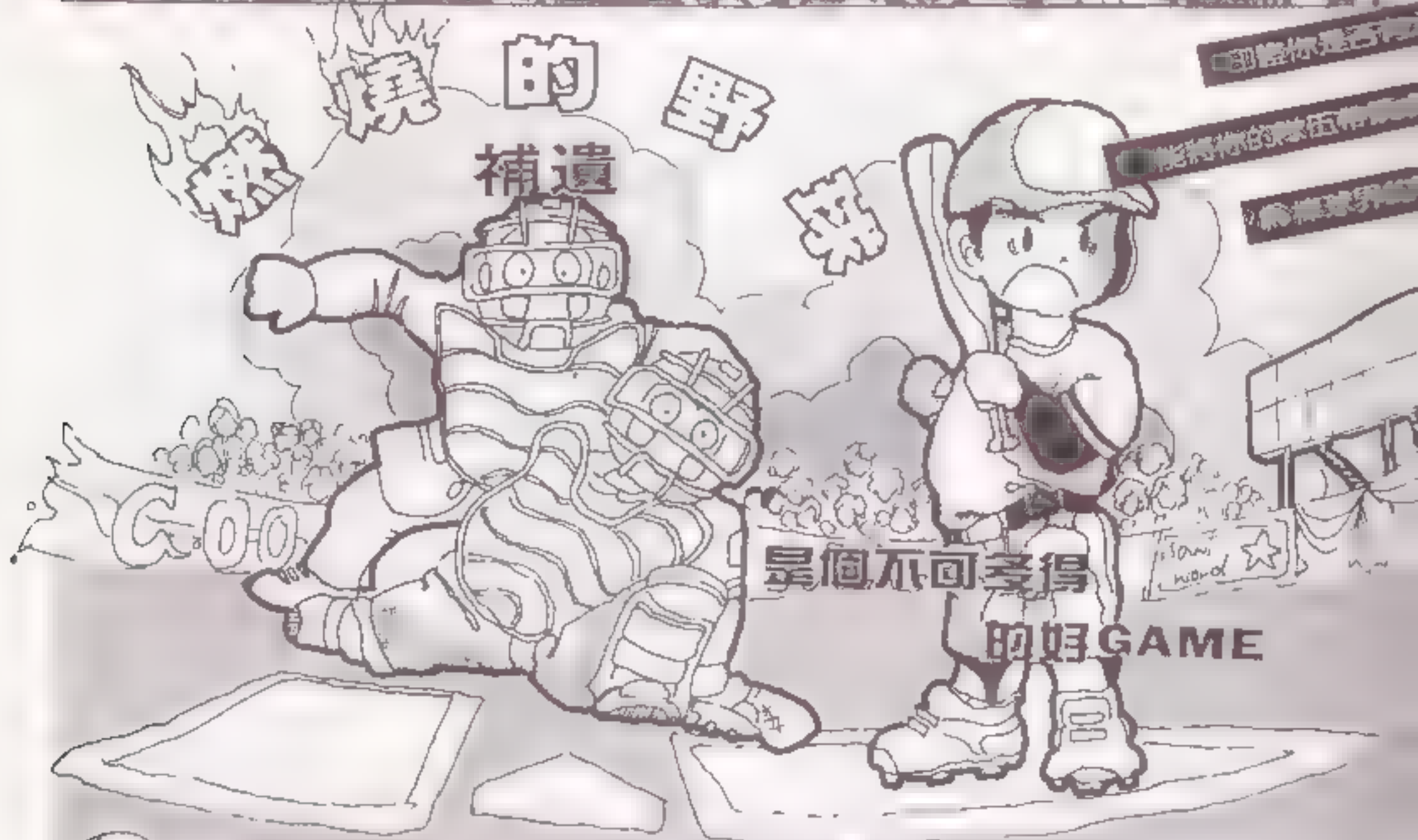
注音	英 譯
ㄅ	B
ㄆ	P
ㄇ	M
ㄈ	F
ㄉ	D
ㄊ	T
ㄋ	N
ㄌ	L
ㄍ	G
ㄎ	K
ㄏ	H
ㄐ	J
ㄑ	Q
ㄒ	X HS
ㄓ	Zh Ch
ㄔ	Ch
ㄕ	Sh
ㄖ	R
ㄗ	Z
ㄘ	C TS
ㄙ	S
ㄧ	Y (平常時)
ㄩ	Yi (後接 n 或 ng 時)
ㄨ	W
ㄩ	Yu (平常時)
ㄩ	YO (後接 ng 時)

注音	英 譯
ㄚ	a
ㄛ	o
ㄜ	e
ㄝ	ə
ㄞ	ai
ㄟ	ei (前面為子音時)
ㄠ	i (前面有母音時)
ㄡ	ao
ㄣ	o (前面為子音時)
ㄤ	ou (前面為子音一時)
ㄥ	u (前面為母音時)
ㄤ	an
ㄤ	n (前面為母音時)
ㄤ	en (前面為子音時)
ㄤ	ang
ㄤ	eng (前面為子音時)
ㄤ	ng (前面有母音時)
ㄥ	?
ㄩ	i
ㄩ	u
ㄩ	u
ㄩ	io (在三個注音中間時)

此表可使你玩三國志時能知道人物的名字。



百戰 天龍



本刊第三期31頁，「燃燒的野球」一文在「* 注意：」項下遺漏了一段文字，附表亦有誤植之處，今一併在此補正，並向作者及讀者致歉。——老編

* 注意：以上只要有兩個位元組，均須面書看。

/ 張嵐

- ④ 第25、26位元組是全壘打 (HR)，在本例中為0400 (=4)
- ⑤ 第31、32位元組是打點 (RBI)；在本例中為1700 (=23)
- ⑥ 第37、38位元組是盜壘數 (SB)，在本例中為2000 (=4)
- ⑦ 第43、44位元組是打擊率 (AVG)，在本例中為1801

二、投手資料：以全美明星隊 (All-Stars) 的投手 Peers Jesse 為例

1. 尋人：

- (1) 尋找 Peers, Jesse (在第9選區後半部)

- ① 從名字最後一字數去，第13、14個位元組是左右投 (Arm)，0100為右投，FF為左

- ② 第31、32個位元組是勝 (W)，例中為，0F00 (=15)
- ③ 第37、38個位元組是負 (L)，例中為1100 (=17)

- ④ 第43、44個位元組是救援 (S)，例中為0000 (=0)
- ⑤ 第49、50個位元組是投球局數 (P)，例中為0000 (=0)

⑥ 第51、52個位元組是投球局數 (P)，例中為0000 (=0)

⑦ 第53、54個位元組是投球局數 (P)，例中為0000 (=0)

⑧ 第55、56個位元組是投球局數 (P)，例中為0000 (=0)

⑨ 第57、58個位元組是投球局數 (P)，例中為0000 (=0)

⑩ 第59、60個位元組是投球局數 (P)，例中為0000 (=0)

⑪ 第61、62個位元組是投球局數 (P)，例中為0000 (=0)

⑫ 第63、64個位元組是投球局數 (P)，例中為0000 (=0)

⑬ 第65、66個位元組是投球局數 (P)，例中為0000 (=0)

⑭ 第67、68個位元組是投球局數 (P)，例中為0000 (=0)

⑮ 第69、70個位元組是投球局數 (P)，例中為0000 (=0)

⑯ 第71、72個位元組是投球局數 (P)，例中為0000 (=0)

為下墜球 (Sinker)。
旋轉球 (Screwball)。
為變速球 (Changeup)。
08為Fat Ball

特別注意：

(一) 守備位置、打擊方式、左右投、擅長球路不可超出指定範圍，否則畫面會亂掉。

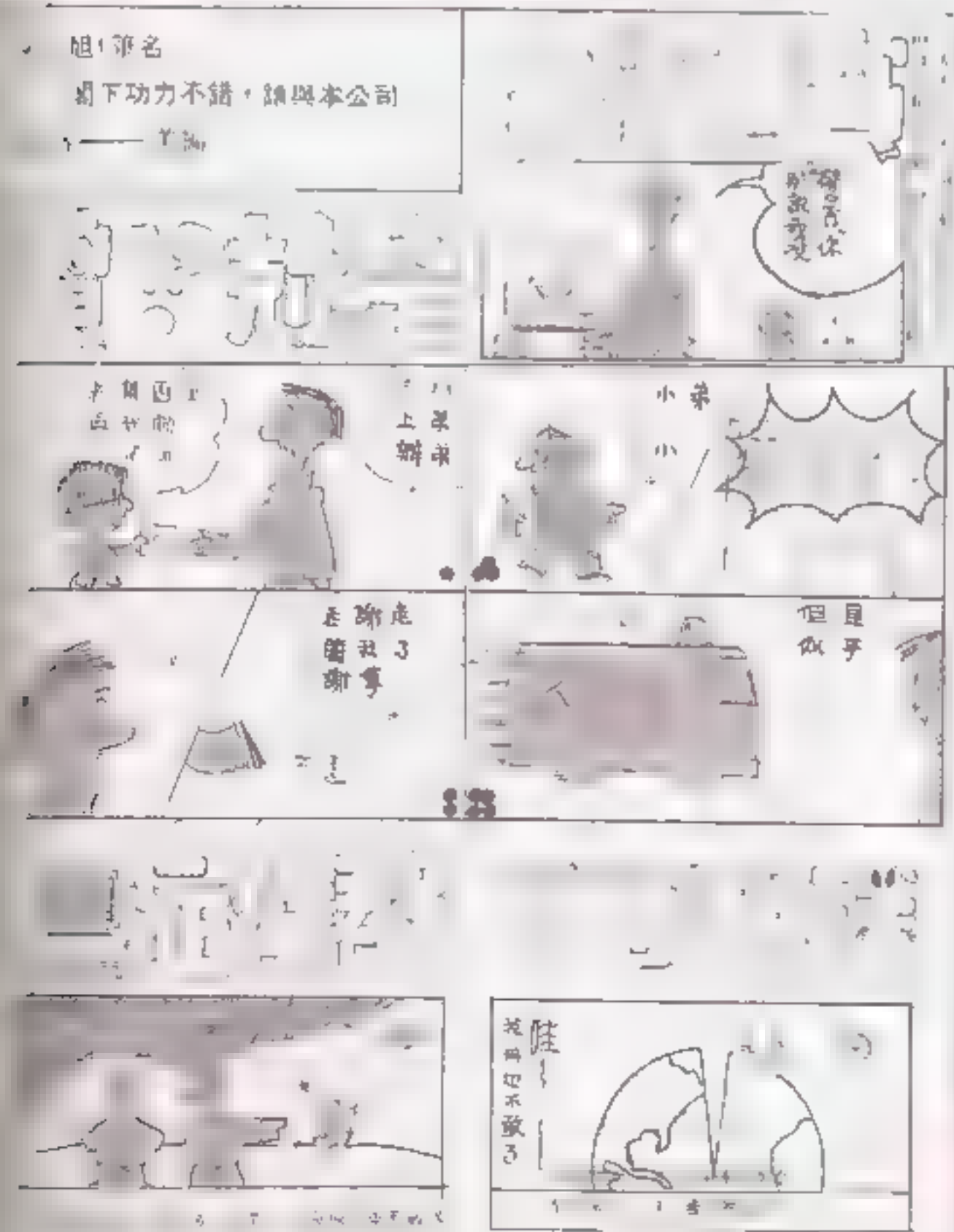
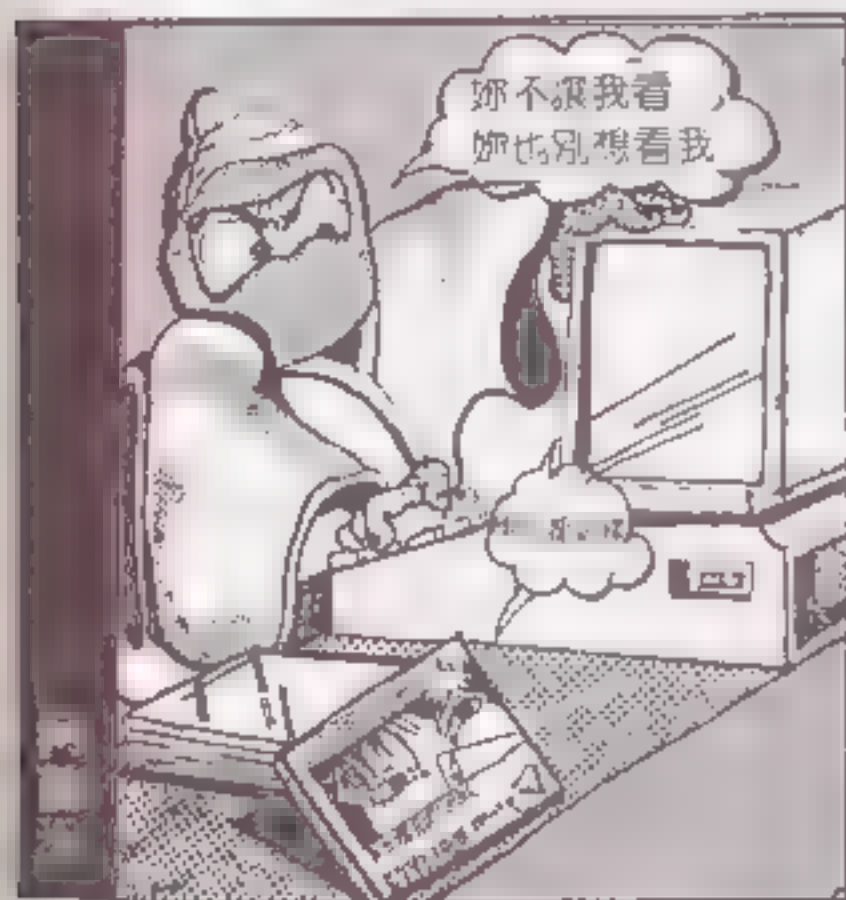
守備位置	打擊方式
捕手 (SS)	右投





電玩短路 GAME·SHORT

你有玩GAME時產生的奇想,幻想,夢想異想天開之點子嗎? 請您將這些生動、幽默而有創意的畫面勾勒出來,歡迎各位漫畫鬼才加入軟體世界「電玩短路」的行列。



一律採用針筆或細黑色簽字筆
 ▲格式採用單格或四格, 尺寸不限
 ▲軟體世界雜誌徵求精彩的漫畫家
 ▲作家請速洽編輯部



嗨！各位玩家好，在前幾期說明了
一些個別任務，就是讓大家練功
，以便在最後地下城中能順利地進行
。由本期開始，就要提到有關最終任
務的線索，首先談的是馬戲團。你是
否覺得隊員的屬性太低？告訴各位一
個增加的方法：馬戲團的開放時間是
每年的140~170天，位置在 B2~X14
，Y4。進去多贏一些俏皮娃娃（Cupie
Doll），能拿多少就拿多少。然後用
Witch Broom（或巫師3—2法術）
（P.S.前幾期所說的魔毯，在魔法
門II中並無此物，因筆者玩過的RPG
太多而誤植，幸有其他玩家來信指正
，在此請大家原諒）傳遞至 D2，找
到在 X7，Y13 的瘋老頭，再傳遞至
E3，在 X10，Y12 處有個水泉，進
去洗一下。再回到馬戲團，觀你所選
的遊樂項目而加某種屬性。效果不會
馬上顯現，必須再睡一覺。醒來後，
你會發現全隊的某種屬性提高了10點
。可以重複進行，直到你滿意為止。
屬性最高只能加到一百，不過也足夠
了。

接下來我們要一訪 Castle Pi-
nehurst。在大廳周圍的門上都有刻
了一些字，把這些字組成一個句子，
得到一個觸目驚心的訊息：「小心時
間陷阱，因為世界將在1000年滅亡」
。去見 Lord Peabody，他會給你一
項任務——找他兒子回來。到 B4 X10
，Y1 的亞瑪遜村落救出 Sherman
，讓他加入隊伍當特別隊員。再去找
Lord Peabody，他為了感謝你救回
他的兒子，便給予你使用時光機的權
利。時光機就在 X2，Y5 處。有了時
光機，對於以後的任務就方便許多。
在此城堡的 X7，Y6，存放著「J -
26 Fluxer」。而黃主教則被關在

X13，Y3 處。小心這裡的時間陷阱
，它會使隊員增加一歲，並使時間向
前推進一年。

接下來就接近問題核心——皇宮
Luxus Palace Royale。去找拉曼
達公主（Queen Lamanda），她會
要求你的隊員除了有「+」記號（以
前講過），還要贏取三重冠（Triple
Crown）。方法記載在 Pineburst
Castle內，不過我還是把步驟說明如
下，先去 2 號城買 Black Ticket 三
張，再至 1 號城的競技場 Arena 打
一場，存下進度。再至 5 號城的競
技場 Monster Bowl 打一場，存下進
度。最後到 2 號城競技場 Colosoum
打最後一場。這一場的怪物相當強
，要小心應付。三場全勝後再去見
Lamanda 公主，她便正式封你為
Chosen One，並要求你使用時光機
去救她父親，即卡隆王。在王宮內還
有一些東西要拿，就是位於 X0，Y6
的 A1—Todilor，而黑主教則在 X14
，Y14 處。

接下來討論位於 E3—X5，Y5
的地穴與 D1—X12，Y14 的龍穴。

在地穴中除了一大裝備外，還有
不少有用的訊息。較重要的是有關
Castle Xabran 的消息（我將在下
期帶各位一探究竟）。在 X0，Y15
處有個巨大的刑車，進去訓練一下，
可以增加一些速度，但有一定限度，
無法加太多。

龍穴可就沒那麼容易闖了，那是
龍的領域。進去後，第一件事情是到
X13，Y6 處拿 Titan's Pike、An-
cient Bow 及 photon blade，這
是在 MM2 內最強的武器為了保險起見
，先回去城市旅店存下進度。但這裏
無法學習傳送法術，必須走到出口處

。第二件事是走到 X7，Y14 處。但
在 X15，Y15 處會碰到一隻 Ancient
Dragon（遠古之龍），HP5000，
AC50，會噴能量攻擊，一不小心就
會全軍覆沒，要特別地小心。擊敗牠
後，到 X7，Y14 處擊破玻璃，就可
使全體隊員的 HP+1000，同樣地要
睡一下才能見到功效。在 X11，Y2
處有個藍水泉，喝了可增加速度。

最後要說明本期所附的野外地圖

A 2：

在 X15，Y11 有個靈霧戰士，打
勝他可以學到巫師7—1法術、狂舞之
劍。在 X2，Y9 有隻大蜘蛛問你一個
問題「馬克（Mark）掉了什麼東西？」
還記得 C1—X1，Y1 那個老是讓
你死一個人的隱士吧！他嘴裏掛著的
不是 Keys 嗎？回答「Keys」，蜘蛛
就會給你「馬克的鑰匙」（Mark's
Key）。歸還給馬克，他會給你一些
獎賞。

A 3：

在 X7，Y7 處有個美食家，老
是上好的肉（good meal），到現在
我還不知道該給他什麼，可能是 Magic
Meal 吧？在 X8，Y1 的島上可找到
特別隊員 Fumbler 和 Flailer。

E 2：

X9，Y14 有一群非常強大的怪
物，為首的怪物 HP=2000，AC=40
，若打勝了，經驗增加相當多。最好
的辦法是找到 Star Bow，每人複製
一把，濫轟濫炸。因為 Star Bow 可
施 Star Burst 法術，且不耗法力、
寶石，只有次數很制。可以留一把尋
版的在旅店內，放在特別隊員身上，
用光時再回來複製即可。這方法可
使你的隊伍在荒野中無往不利！



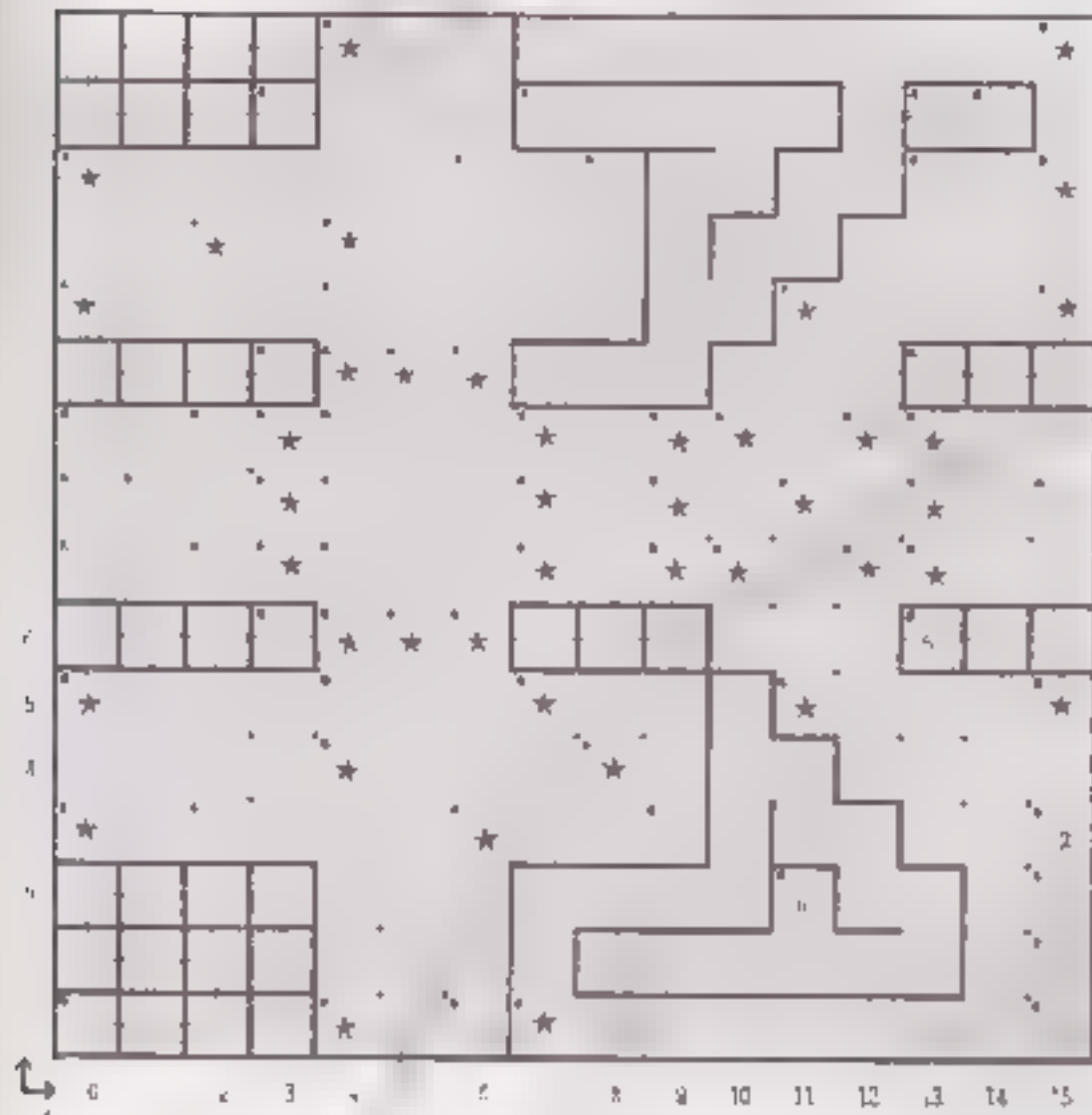
在 X11・Y9 處的泉水喝了可使
等級成為 50，所有屬性都成為 200，
但只能維持一回合戰鬥。

E 3'

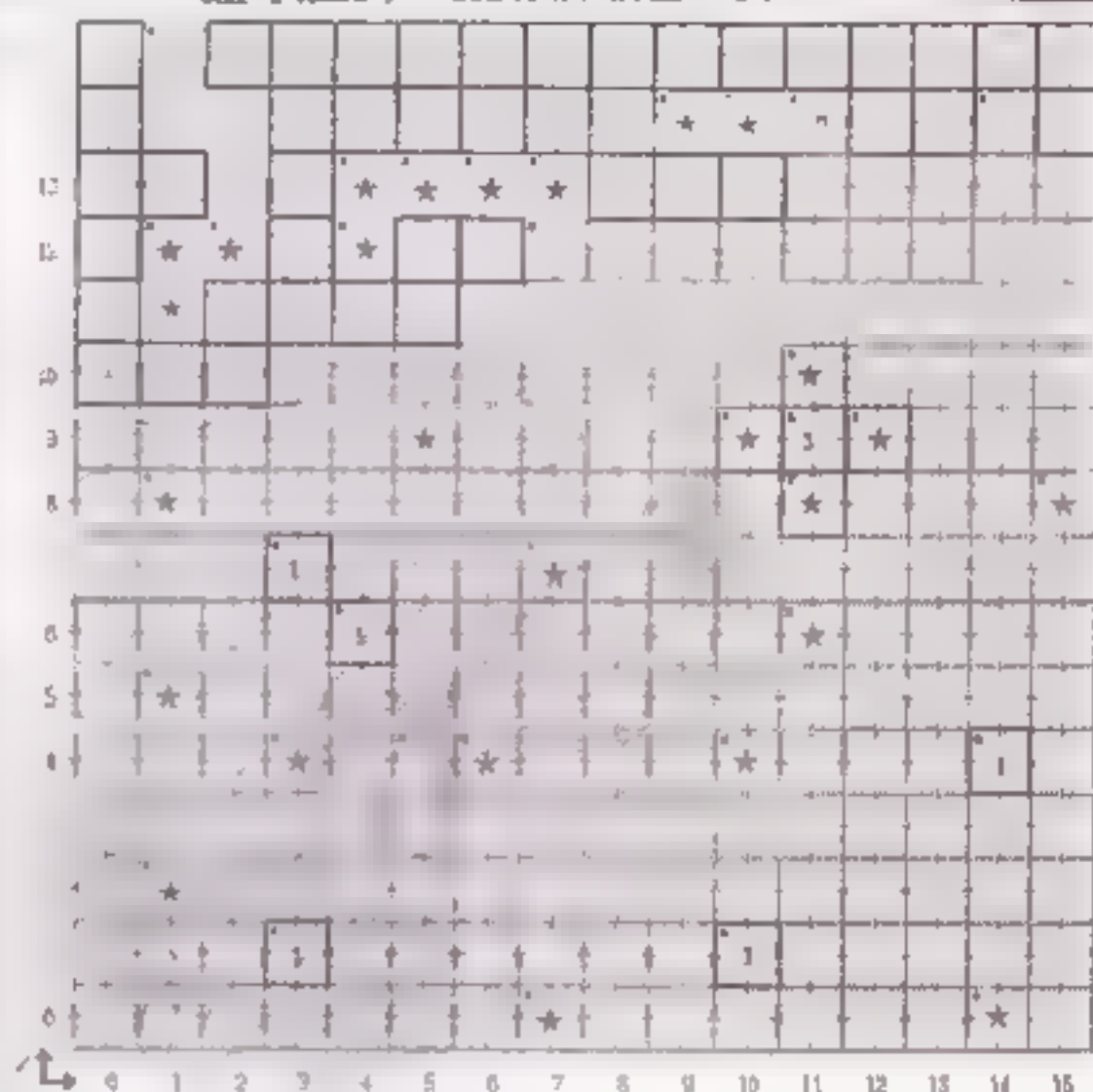
這地區有一半是沙漠，X10・Y12
泉水功能開頭說過了，不再重複。注

意：若沒將娃娃給瘋老頭，一旦泡浸
泉水，便會損失背袋所有物品。另外
沙漠中的綠洲，可得到一些食物。

以上就是本期的內容，在下一期
我將帶各位探索元素領域 (Elemental Plane)、Xabran 城堡、莫里



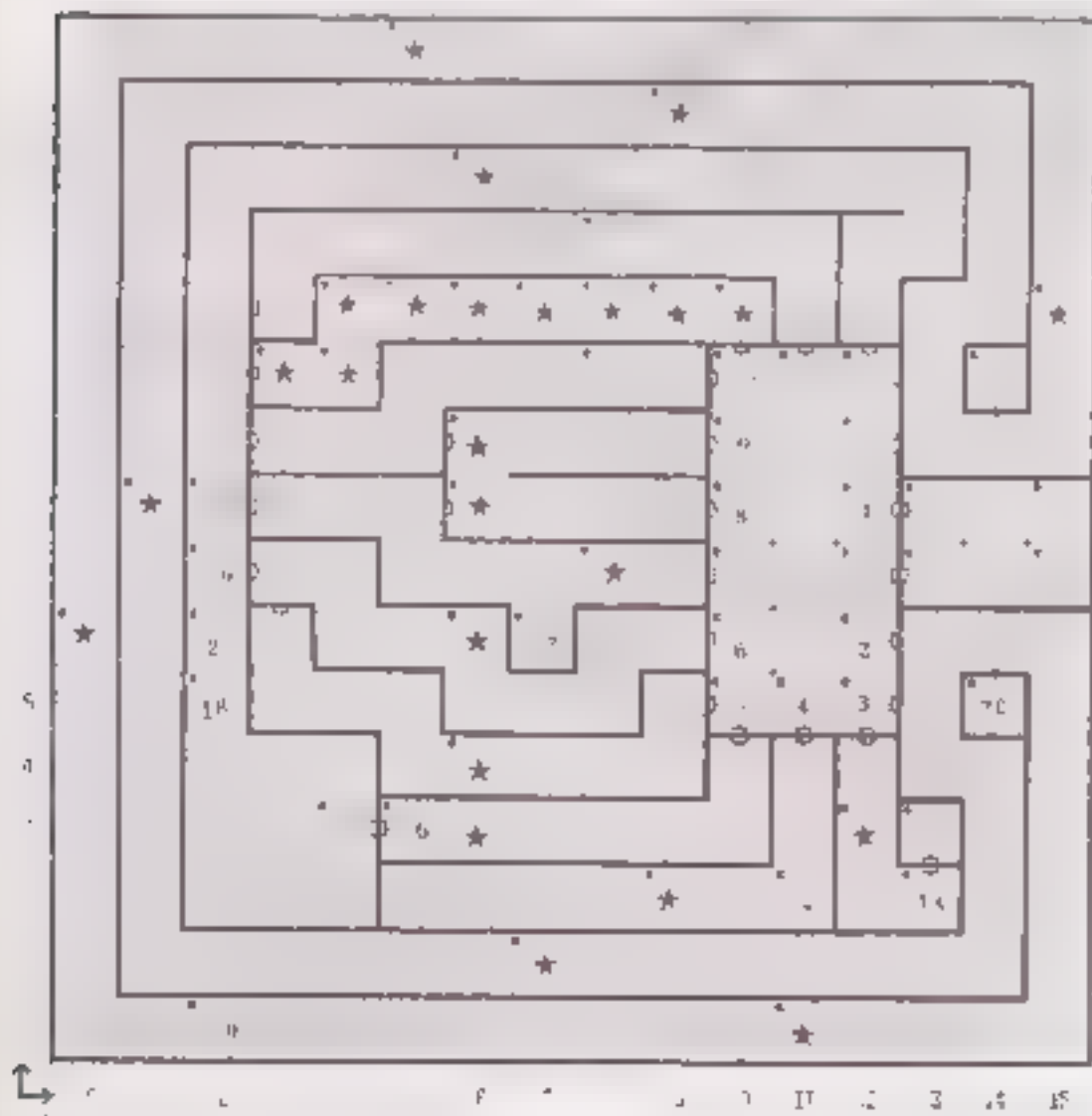
圖例 —— 沙漠 —— 森林 —— 冰河 —— 湖泊
—— 沙漠 —— 沙漠 —— 沙漠 —— 沙漠
* 注意訊息 * 策略地圖 * 策略失敗 * 策略受困
Dragon Cave 龍穴 區域: D1 表面座標: X=12, Y=14
* 注意訊息 * 策略地圖 * 策略失敗 * 策略受困
* 注意訊息 * 策略地圖 * 策略失敗 * 策略受困



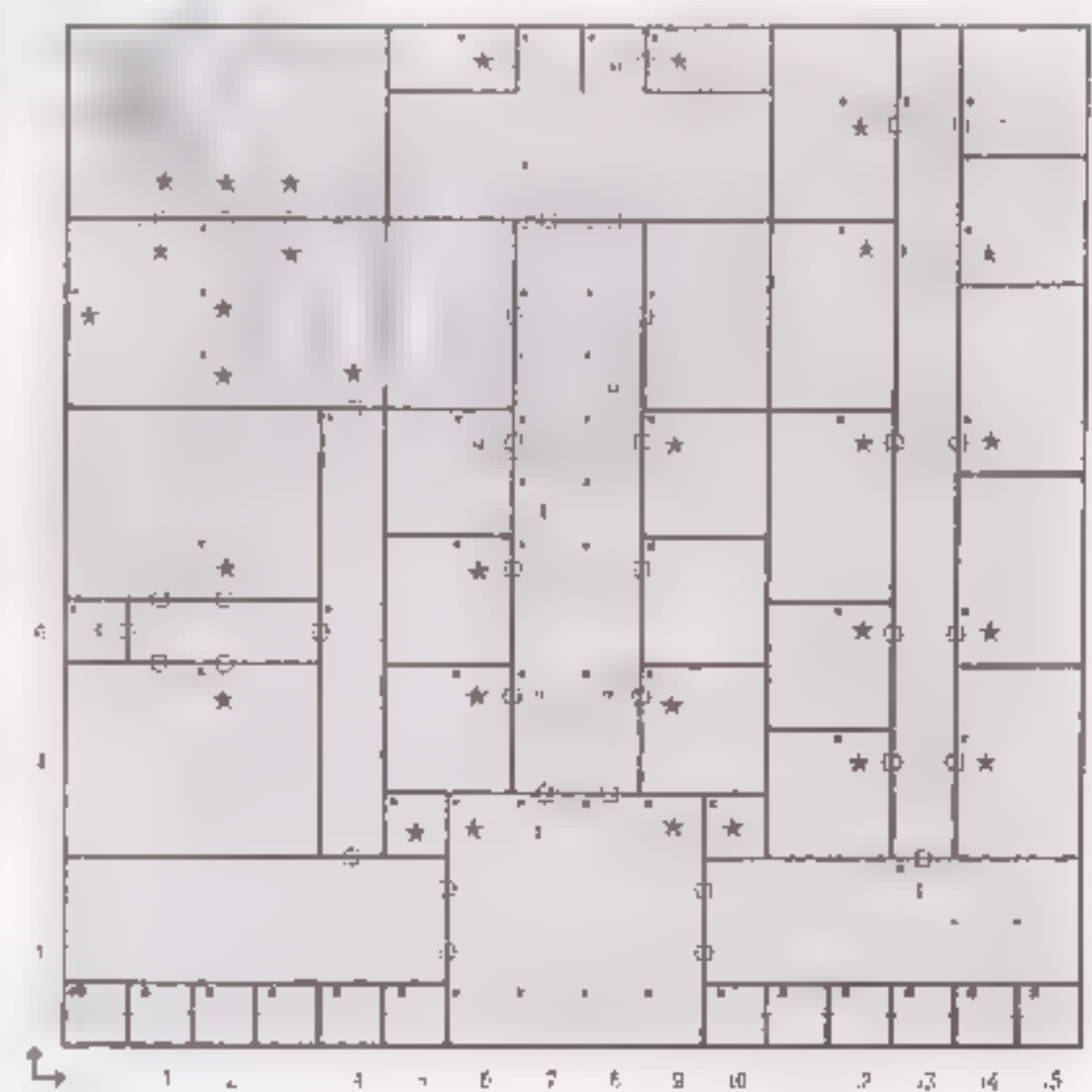
圖例 —— 沙漠 —— 森林 —— 冰河 —— 湖泊
—— 沙漠 —— 沙漠 —— 沙漠 —— 沙漠
* 注意訊息 * 策略地圖 * 策略失敗 * 策略受困

圖例: E

圖例: 在沙漠中自創地圖 1. 沙漠地圖 2. 沙漠地圖 3. 沙漠地圖 4. 沙漠地圖 5. 沙漠地圖 6. 沙漠地圖 7. 沙漠地圖 8. 沙漠地圖 9. 沙漠地圖 10. 沙漠地圖 11. 沙漠地圖 12. 沙漠地圖 13. 沙漠地圖 14. 沙漠地圖 15. 沙漠地圖

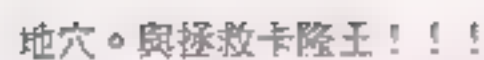


圖例 —— 沙漠 —— 森林 —— 冰河 —— 湖泊
—— 沙漠 —— 沙漠 —— 沙漠 —— 沙漠
* 注意訊息 * 策略地圖 * 策略失敗 * 策略受困
Castle Pinehurst 區域: A2 表面座標: X=1, Y=2
圖例: 1. "Unmarked are deadly" 2. "Beware" 3. "Time" 5. "Traps" 6. "an" 7. "The" 8. "World" 9. "Wall" 10. "End" 11. "In the" 12. "Year" 13. "1000" 14. 萬里長城 15. 萬里長城



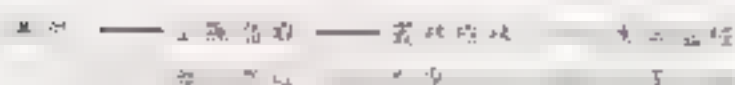
圖例 —— 沙漠 —— 森林 —— 冰河 —— 湖泊
—— 沙漠 —— 沙漠 —— 沙漠 —— 沙漠
* 注意訊息 * 策略地圖 * 策略失敗 * 策略受困
Luxe Palace Royale 區域: D2 表面座標: X=14, Y=14

圖例: 1. 沙漠地圖 2. 沙漠地圖 3. 沙漠地圖 4. 沙漠地圖 5. 沙漠地圖 6. 沙漠地圖 7. 沙漠地圖 8. 沙漠地圖 9. 沙漠地圖 10. 沙漠地圖 11. 沙漠地圖 12. 沙漠地圖 13. 沙漠地圖 14. 沙漠地圖 15. 沙漠地圖



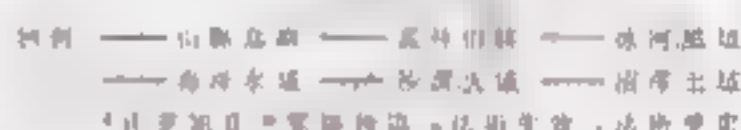
915

在三號城中的戒指（能增加13點的AC）是不是想拿卻又怕白坐一年

[illegible][illegible]

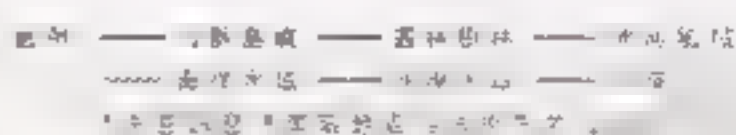
1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11. 12. 13. 14. 15. 16. 17. 18. 19. 20. 21. 22. 23. 24. 25. 26. 27. 28. 29. 30. 31. 32. 33. 34. 35. 36. 37. 38. 39. 40. 41. 42. 43. 44. 45. 46. 47. 48. 49. 50. 51. 52. 53. 54. 55. 56. 57. 58. 59. 60. 61. 62. 63. 64. 65. 66. 67. 68. 69. 70. 71. 72. 73. 74. 75. 76. 77. 78. 79. 80. 81. 82. 83. 84. 85. 86. 87. 88. 89. 90. 91. 92. 93. 94. 95. 96. 97. 98. 99. 100.

的牢呢？只要讓你的法師學到 7-3 穿牆術，施展它進入 (X:15, Y:10) 教到特別隊員後，向南走去，取得戒指，再向南走，遇見雪獸，選擇 Run，便可安全的回到旅館前了。



* 凡 考 試 日 之 寒 風 險 惡 一 律 准 生 免 試 一 次 考 試 費 用

4 萬能誤讀 **enoposme keanthrayake bur a*
 oy thi(Lah) mlor ha a uru 5 小銀洲、Food、40
 6 沙及誤讀? 被不給的附在電上、我知係(Y、N) ?



| Year | 1990 | 1991 | 1992 | 1993 | 1994 |
|------|------|------|------|------|------|
| 1 | 1.0 | 1.0 | 1.0 | 1.0 | 1.0 |
| 2 | 1.0 | 1.0 | 1.0 | 1.0 | 1.0 |
| 3 | 1.0 | 1.0 | 1.0 | 1.0 | 1.0 |
| 4 | 1.0 | 1.0 | 1.0 | 1.0 | 1.0 |
| 5 | 1.0 | 1.0 | 1.0 | 1.0 | 1.0 |
| 6 | 1.0 | 1.0 | 1.0 | 1.0 | 1.0 |
| 7 | 1.0 | 1.0 | 1.0 | 1.0 | 1.0 |
| 8 | 1.0 | 1.0 | 1.0 | 1.0 | 1.0 |
| 9 | 1.0 | 1.0 | 1.0 | 1.0 | 1.0 |
| 10 | 1.0 | 1.0 | 1.0 | 1.0 | 1.0 |
| 11 | 1.0 | 1.0 | 1.0 | 1.0 | 1.0 |
| 12 | 1.0 | 1.0 | 1.0 | 1.0 | 1.0 |
| 13 | 1.0 | 1.0 | 1.0 | 1.0 | 1.0 |
| 14 | 1.0 | 1.0 | 1.0 | 1.0 | 1.0 |
| 15 | 1.0 | 1.0 | 1.0 | 1.0 | 1.0 |
| 16 | 1.0 | 1.0 | 1.0 | 1.0 | 1.0 |
| 17 | 1.0 | 1.0 | 1.0 | 1.0 | 1.0 |
| 18 | 1.0 | 1.0 | 1.0 | 1.0 | 1.0 |
| 19 | 1.0 | 1.0 | 1.0 | 1.0 | 1.0 |
| 20 | 1.0 | 1.0 | 1.0 | 1.0 | 1.0 |
| 21 | 1.0 | 1.0 | 1.0 | 1.0 | 1.0 |
| 22 | 1.0 | 1.0 | 1.0 | 1.0 | 1.0 |
| 23 | 1.0 | 1.0 | 1.0 | 1.0 | 1.0 |
| 24 | 1.0 | 1.0 | 1.0 | 1.0 | 1.0 |
| 25 | 1.0 | 1.0 | 1.0 | 1.0 | 1.0 |
| 26 | 1.0 | 1.0 | 1.0 | 1.0 | 1.0 |
| 27 | 1.0 | 1.0 | 1.0 | 1.0 | 1.0 |
| 28 | 1.0 | 1.0 | 1.0 | 1.0 | 1.0 |
| 29 | 1.0 | 1.0 | 1.0 | 1.0 | 1.0 |
| 30 | 1.0 | 1.0 | 1.0 | 1.0 | 1.0 |
| 31 | 1.0 | 1.0 | 1.0 | 1.0 | 1.0 |
| 32 | 1.0 | 1.0 | 1.0 | 1.0 | 1.0 |
| 33 | 1.0 | 1.0 | 1.0 | 1.0 | 1.0 |
| 34 | 1.0 | 1.0 | 1.0 | 1.0 | 1.0 |
| 35 | 1.0 | 1.0 | 1.0 | 1.0 | 1.0 |
| 36 | 1.0 | 1.0 | 1.0 | 1.0 | 1.0 |
| 37 | 1.0 | 1.0 | 1.0 | 1.0 | 1.0 |
| 38 | 1.0 | 1.0 | 1.0 | 1.0 | 1.0 |
| 39 | 1.0 | 1.0 | 1.0 | 1.0 | 1.0 |
| 40 | 1.0 | 1.0 | 1.0 | 1.0 | 1.0 |
| 41 | 1.0 | 1.0 | 1.0 | 1.0 | 1.0 |
| 42 | 1.0 | 1.0 | 1.0 | 1.0 | 1.0 |
| 43 | 1.0 | 1.0 | 1.0 | 1.0 | 1.0 |
| 44 | 1.0 | 1.0 | 1.0 | 1.0 | 1.0 |
| 45 | 1.0 | 1.0 | 1.0 | 1.0 | 1.0 |
| 46 | 1.0 | 1.0 | 1.0 | 1.0 | 1.0 |
| 47 | 1.0 | 1.0 | 1.0 | 1.0 | 1.0 |
| 48 | 1.0 | 1.0 | 1.0 | 1.0 | 1.0 |
| 49 | 1.0 | 1.0 | 1.0 | 1.0 | 1.0 |
| 50 | 1.0 | 1.0 | 1.0 | 1.0 | 1.0 |
| 51 | 1.0 | 1.0 | 1.0 | 1.0 | 1.0 |
| 52 | 1.0 | 1.0 | 1.0 | 1.0 | 1.0 |
| 53 | 1.0 | 1.0 | 1.0 | 1.0 | 1.0 |
| 54 | 1.0 | 1.0 | 1.0 | 1.0 | 1.0 |
| 55 | 1.0 | 1.0 | 1.0 | 1.0 | 1.0 |
| 56 | 1.0 | 1.0 | 1.0 | 1.0 | 1.0 |
| 57 | 1.0 | 1.0 | 1.0 | 1.0 | 1.0 |
| 58 | 1.0 | 1.0 | 1.0 | 1.0 | 1.0 |
| 59 | 1.0 | 1.0 | 1.0 | 1.0 | 1.0 |
| 60 | 1.0 | 1.0 | 1.0 | 1.0 | 1.0 |
| 61 | 1.0 | 1.0 | 1.0 | 1.0 | 1.0 |
| 62 | 1.0 | 1.0 | 1.0 | 1.0 | 1.0 |
| 63 | 1.0 | 1.0 | 1.0 | 1.0 | 1.0 |
| 64 | 1.0 | 1.0 | 1.0 | 1.0 | 1.0 |
| 65 | 1.0 | 1.0 | 1.0 | 1.0 | 1.0 |
| 66 | 1.0 | 1.0 | 1.0 | 1.0 | 1.0 |
| 67 | 1.0 | 1.0 | 1.0 | 1.0 | 1.0 |
| | | | | | |



NODUNAGA'S AMBITION

信長之野望

征服天下，鋪設通天路來
完成第一的野望是信長之
野望？還是你的雄心？

／花中小組

正因時間、年齡非常重要，所以千萬別隨便浪費時間。（像土地開發…等別花太多精神，就由敵人幫你做吧，到時再占他的地，保證都是高開發度的）並且要隨時注意自己的年齡與身體狀況。六十歲以前，身體狀況保持在六十以上，到了六、七十歲，最好隨時保持在九十到到一百以上，如此方可多活幾年。在擁有相當的國力後（六、七塊地以上）不妨將領主留在後方坐陣，並儲存資金（或由其他領地運入）別使用這些金錢，可留待其他領主死亡後，收購其領地。一般一塊土地只要二百五十單位左右的黃金就可以得手。別放棄這和平獲得土地的機會，它可為你節約兵力與時間的消耗。而且說

的所有資源包括黃金、米糧、兵員全是你的）另外則多利用機會使用指令17“復原”來恢復健康。由於在休息期間，無法下任何指令，發生了任何狀況（如戰爭、等）全由電腦代你行動，可能會比較不利或不合你意。所以選擇休息的期間最好是國力穩固（就算得了傳染病，死去部分兵馬，仍能抵禦外敵）人民忠誠度高時。每次休息，以分散、多次休息為宜，例如每年一次休息，每次一季。）

指令13

指令13戰爭 2 3召募，此指令成功率甚低。如果戰爭對你有利，別浪費金錢。如果戰爭對你不利，那就不妨等此指令將黃金用掉，別留給敵人。

指令10簽約，簽約的成功率主要看你的智慧與吸引力。但就算成功，敵人也不保證不打你，所以不如將錢留下來好好利用。而敵人要送錢來與你簽約，那就大方的收下吧！不收白不收，打還是照打。

指令11賣米：別忘了如果米糧有多餘的存量，立刻將它賣掉，換取黃金。

指令10召募：召募忍者代為執行間諜工作，是個挺不錯的手段，但只可偶而為之，別浪費太多時間，它無法使你占有該國。特別是其中的暗殺指令，對強國而言成功率極低。對弱國而言，就算殺了他，一樣無法占有該國（無法攻擊），過了一陣子該國又會出現一位領導者，一切又重新來過。

指令12查看，所謂知己知彼，方能百戰百勝。平時一定要多觀察四周鄰國的動態，戰爭更須注意到目標敵國四周鄰國的情形。不過一次查看須花10單位的黃金（此指令下完仍可下其它指令）並且常有失敗（必須多派幾次才會成功）而白花錢的可能。所以最好先儲存進度再觀察敵情，然後關機讓進度重來。雖然麻煩但可避免金錢無謂的消耗。

指令14贈予：無論是贈予士兵或者農民，只需贈予其米糧就夠了，不必浪費金錢。農民忠誠度愈高愈好，士兵忠誠度只要上三百點便沒什麼問題了。

指令19電腦代管封地：勸你不要怕麻煩盡量由自己全權管理，如此才便於兵力及其它資源的補充。如果要委託電腦代管最好選擇“均衡化”，讓它平均發展，並偶而注意一下其發展的狀況，情況不佳時，立刻收回自己管理。委託代管的地區要與敵國相隔三塊地以上才安全。而且必須注意一點：電腦代管的地，一切指令均由電腦代管，包括戰爭在內。如果你與朋友一同攻略與他相鄰的地區，千萬別委託電腦代管，它會“雞婆”的替你打你朋友，那可不好玩。



官指令20其它：戰略遊戲中，常有不可預期的意外，可能使你就此功敗垂成。所以最好常做儲存進度的工作。特別是在夏季與春季時，以用來

預防傳染病與颱風。

二、戰國群雄五十國探討

| 國代號 | 國名 | 主 存 生 代 | 戰 略 型 | 據 點 | 戰 力 | 年 限 | 戰 力 | 戰 力 | 戰 力 | 戰 力 |
|---------------|-------|-------------|-------|-------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| EZO 蝦夷 | 蠣崎慶廣 | (1549~1617) | 分割型 | 松前城 | E | 11 | 106 | 30 | 75 | 61 |
| Matsu 陸奥 | 北條氏信 | (1550~1607) | 分割型 | | E | 10 | 102 | 98 | 74 | |
| Monaka 陸奥盛岡 | 北條氏政 | (1517~1582) | 分割型 | 寺田 | E | 62 | 63 | 112 | 88 | |
| Iwasaki 陸奥岩崎 | 北條氏晴 | (1534~1597) | 分割型 | 岩崎 | D | 26 | 72 | 52 | 41 | 68 |
| Ugo 羽後 | 北條氏安基 | (~1587) | 袋小路型 | 秋田 | C | 23 | 90 | 95 | 100 | 92 |
| Rikuzen 陸奥 | 北條氏晴 | (1544~1585) | 袋小路型 | 國府城 | C | 17 | 81 | 108 | 48 | 92 |
| Uzen 出羽 | 北條氏義守 | (1521~1590) | 平坦型 | 山形城 | D | 39 | 72 | 110 | 70 | 61 |
| Iwak 磐城 | 北條氏晴 | (1534~1585) | 平坦型 | 磐城 | E | 27 | 108 | 15 | 11 | |
| Iwasaki 陸奥 | 北條氏晴 | (1534~1585) | 平坦型 | 磐城 | C | 39 | 111 | 80 | 88 | |
| Ichigo 越後 | 北條氏晴 | (1530~1583) | 平坦型 | 越後 | A | 30 | 82 | 106 | 85 | 1 |
| Higachi 常陸 | 北條氏晴 | (1547~1612) | 平坦型 | 常陸 | C | 13 | 81 | 73 | 118 | |
| Shimotsuke 下野 | 北條氏晴 | (1543~1580) | 平坦型 | 下野 | E | 17 | 77 | 59 | 77 | |
| Awa 安房・上總 | 北條氏晴 | (1512~1574) | 平坦型 | 安房 | A | 100 | 95 | | | |
| Masashi 武藏・伊豆 | 北條氏政 | (1538~1590) | 袋小路型 | 武藏 | A | 101 | 101 | 101 | | |
| Kai 甲斐・信濃 | 武田信玄 | (1521~1573) | 分割型 | 甲斐 | E | 98 | 104 | 93 | | |
| Note 能登 | 北條氏晴 | (~) | 平坦型 | 能登 | C | 35 | 81 | 84 | | |
| Etchu 越中 | 北條氏晴 | (~) | 分割型 | 越中 | E | 60 | 51 | | | |
| Hida 飛騨 | 北條氏晴 | (1540~1587) | 回廊型 | 飛騨高山城 | E | 20 | 36 | 85 | 46 | |
| Kiso 木曾・福島 | 木曾義昌 | (1540~1595) | 袋小路型 | 加納 | E | 85 | 98 | 112 | | |
| Totoumi 遠江・駿河 | 今川義元 | (1519~1560) | 回廊型 | 駿府城 | E | 63 | 31 | | | |
| Kaga 加賀 | 本願寺元佐 | (1543~1592) | 平坦型 | 金沢 | C | 83 | 36 | 88 | | |
| Echizen 越前 | 朝倉義景 | (1533~1573) | 平坦型 | 乘谷 | E | 103 | 105 | | | |
| Mino 美濃 | 齋藤義龍 | (1527~1561) | 袋小路型 | 稻葉山城 | E | 92 | 77 | | | |
| Mikawa 河 | 德川家康 | (1542~1616) | 袋小路型 | 濱松城 | A | 78 | 101 | 101 | 111 | 1 |
| Owari 尾張 | 織田信長 | (1534~1582) | 平坦型 | 清洲城 | A | 20 | 102 | 115 | 11 | 111 |
| Settsu 河内 | 織田信長 | (1535~1582) | 平坦型 | 多氣御所 | B | 32 | 61 | 110 | 111 | |



| 國代號 | 金 | 銀 | 銅 | 水 | 民 | 兵 | 武 | 裝 | | | | |
|-----|----|----|----|----|----|----|----|----|----------------|---------------|-----------------|----------------|
| 52 | 22 | 26 | 33 | 21 | 46 | 69 | 48 | 23 | 36 | 28 | 25 | → 本國 ←
↑ 2 |
| 2 | 24 | 28 | 30 | 58 | 48 | 62 | 96 | 41 | 23 | 21 | 5 | → 本國 ←
↑ 3 |
| 81 | 38 | 39 | 41 | 36 | 24 | 60 | 21 | 38 | 5 | → 本國 ←
↑ 4 | | |
| 61 | 4 | 39 | 30 | 73 | 48 | 35 | | | | | → 本國 ←
↑ 6 | |
| 102 | 61 | 52 | 1 | 53 | 10 | 81 | 75 | 31 | | | → 本國 ←
↑ 6 7 | |
| 102 | 61 | 52 | | 25 | 42 | 43 | 78 | 63 | 54 | | 7 | → 本國 ←
↑ 8 |
| 108 | 43 | 17 | | 63 | 45 | 41 | 38 | 33 | 16 | 13 | → 本國 ←
↑ 9 | |
| 61 | 35 | | | | | | | | | | | |
| 65 | 49 | | | 72 | 6 | 38 | 58 | 33 | 40 | 12 | → 本國 ←
↑ 10 | |
| 110 | 65 | 18 | | 70 | 70 | 1 | 74 | 61 | 1 | | 15 | → 本國 ←
↑ 11 |
| 98 | 60 | 11 | | 18 | 4 | 12 | 33 | 11 | → 本國 ←
↑ 12 | | | |
| 61 | 36 | 21 | | 2 | 20 | 31 | 28 | 27 | | | → 本國 ←
↑ 13 | |
| 83 | 26 | 31 | | 6 | 16 | 62 | 50 | 36 | | | → 本國 ←
↑ 14 | |
| 106 | 3 | 61 | | 6 | 70 | 68 | 68 | 6 | | | → 本國 ←
↑ 15 | |
| 112 | 74 | 78 | | 70 | | 71 | 63 | 18 | → 本國 ←
↑ 16 | | | |
| 70 | 33 | 41 | | | | 2 | 3 | 51 | | | → 本國 ←
↑ 17 | |
| 69 | 28 | 31 | 25 | 18 | | | | | → 本國 ←
↑ 18 | | | |
| 88 | 38 | 41 | 36 | 61 | 73 | 69 | | 50 | | | → 本國 ←
↑ 19 | |
| 79 | 26 | 31 | 38 | 52 | 46 | 39 | 28 | 30 | 34 | 48 | 40 | → 本國 ←
↑ 20 |
| 91 | 68 | 5 | 48 | 15 | 73 | 65 | 64 | 72 | 61 | 72 | 63 | → 本國 ←
↑ 21 |
| 65 | 42 | 38 | 58 | 61 | 62 | 71 | 72 | 41 | 53 | 41 | 38 | → 本國 ←
↑ 22 |
| 01 | 72 | 11 | 65 | 70 | 71 | 79 | 51 | 62 | 56 | 58 | 59 | → 本國 ←
↑ 23 |
| 91 | 29 | 31 | 25 | 28 | 21 | 31 | 22 | 38 | 21 | 48 | 45 | → 本國 ←
↑ 24 |
| 61 | 60 | 66 | 75 | 80 | 80 | 76 | 77 | 71 | 70 | 74 | 73 | → 本國 ←
↑ 25 |
| 58 | 62 | 58 | 30 | 84 | 30 | 71 | 72 | 78 | 77 | 78 | 80 | → 本國 ←
↑ 26 |
| | | | | | | | | | | | | → 本國 ←
↑ 27 |

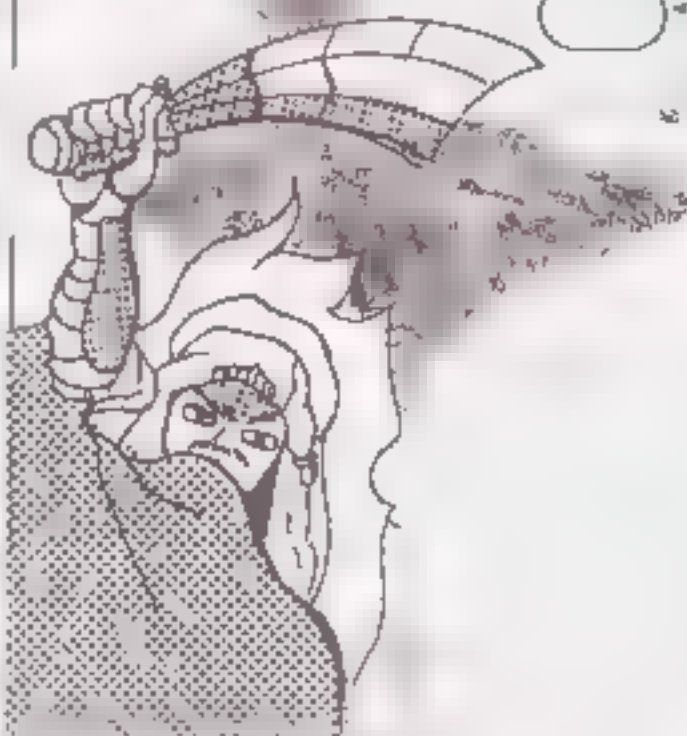


| 國代號 | 領主 | 地型 | 勢力 | 健 | 運 |
|-------------------|--------------------|-----------|----|----|--------------|
| Omi近江 | 淺井長政 (1546~1573) | 袋小路型 小谷城 | B | 15 | 86 90 96 |
| Iga伊賀 | 伊賀守 (1521~1598) | 平坦型 觀音寺城 | E | 39 | 90 36 52 |
| Tango丹後・若狹 | 細川隆元 (1579) | 平坦型 本城 | D | 19 | 81 88 69 |
| Tanba丹波 | 細川隆元 (1579) | 回廊型 丹波八上城 | E | 31 | 76 52 49 |
| Yamashiro山城 | 細川隆元 (1537~1597) | 回廊型 二條城 | C | 23 | 78 98 82 |
| Yamato大和 | 細川隆元 (1549~1584) | 回廊型 筒井城 | D | 11 | 86 52 95 |
| Settsu攝津 | 細川隆元 (1523~1564) | 平坦型 堺 | A | 38 | 96 106 86 |
| Kii紀伊 | 細川隆元 (1549~1615) | 分割型 新宮城 | D | 11 | 85 61 83 |
| Inaba田幡・但馬 | 細川隆元 (1620) | 分割型 門取城 | E | 12 | 91 85 75 |
| Harima播磨 | 細川隆元 (1580) | 回廊型 本城 | E | 6 | 84 63 22 |
| Izumo出雲・伯耆 | 細川隆元 (1511~1580) | 分割型 出雲月山城 | C | 16 | 62 92 88 |
| Sambi備前・備中・備後 | 細川隆元 (1529~1581) | 分割型 岡山城 | D | 30 | 70 43 61 |
| Aki安芸・長門 | 細川隆元 (1544~1571) | 分割型 郡山城 | A | 63 | 75 102 93 11 |
| Sunuki讃岐 | 細川隆元 (1571~1580) | 平坦型 高松城 | C | 6 | 95 91 76 |
| Awa阿波 | 細川隆元 (1571~1580) | 平坦型 高松城 | C | 16 | 55 90 20 |
| Iyo伊予 | 細川隆元 (1571~1580) | 平坦型 高松城 | D | 32 | 92 58 41 |
| Tosa土佐 | 長宗我部元親 (1539~1599) | 分割型 高松城 | A | 21 | 81 112 100 |
| Tosa-Nakamura土佐中村 | 一條兼定 (1543~1585) | 分割型 中村城 | D | 65 | 53 49 6 |
| Buzen豐前 | 城井鎮房 (1536~1589) | 平坦型 豐前城井館 | D | 24 | 83 82 69 |
| Chikuhachi筑肥 | 龍造寺隆信 (1529~1584) | 袋小路型 佐賀城 | A | 45 | 60 107 |
| Bungo豐後 | 大友宗麟 (1530~1587) | 袋小路型 府內城 | C | 88 | 102 73 40 |
| Higo肥後 | 阿蘇惟將 (1583) | 平坦型 阿蘇 | D | 39 | 76 59 87 |
| Hyuga日向 | 伊東義佑 (1512~1585) | 袋小路型 於都城 | E | 48 | 96 48 6 |
| Satsuma薩摩・大隅 | 島津貴久 (1514~1571) | 袋小路型 肥前城 | B | 4 | 83 44 4 |

* 生存年代以日本版為準 ** 輝宗為有名之養父，政宗之父。 *** 室町幕府最後的將軍。



| 國代號 | 金 | 鐵 | 水 | 財 | 忠 | 武裝 | | | | | | | | |
|-----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----------------|----------------|----|
| 92 | 58 | 53 | 69 | 57 | 61 | 58 | 57 | 38 | 61 | 72 | 63 | 28
30
31 | 22
20
29 | 23 |
| 81 | 36 | 31 | 21 | 42 | 46 | 45 | 21 | 15 | 26 | 27 | 31 | 32 | 22 | 27 |
| 68 | 43 | 36 | 38 | 32 | 39 | 39 | 39 | 39 | 48 | 30 | 27 | 30 | 29 | 27 |
| 71 | 26 | 21 | 38 | 33 | 27 | 34 | 20 | 27 | 21 | 22 | 35 | 36 | 29 | 31 |
| 86 | 63 | 68 | 36 | 46 | 7 | 36 | 56 | 48 | 30 | 33 | 27 | 28 | 32 | 31 |
| 92 | 42 | 40 | 38 | 48 | 18 | 17 | 31 | 35 | 31 | 33 | 26 | 28 | 34 | 28 |
| 81 | 62 | 68 | 69 | 65 | 61 | 69 | 70 | 69 | 58 | 36 | 31 | 32 | 34 | 26 |
| 63 | 39 | 36 | 54 | 45 | 52 | 36 | 42 | 37 | 39 | 37 | 38 | 29 | 30 | 36 |
| 36 | 38 | 31 | 35 | 27 | 31 | 50 | 26 | 48 | 45 | 37 | 38 | 29 | 30 | 36 |
| 63 | 21 | 21 | 22 | 28 | 41 | 23 | 43 | 36 | 75 | 38 | 30 | 33 | 37 | 36 |
| 83 | 58 | 51 | 42 | 55 | 19 | 53 | 51 | 56 | 39 | 35 | 38 | 37 | 36 | 36 |
| 88 | 32 | 30 | 35 | 60 | 56 | 28 | 32 | 32 | 39 | 35 | 36 | 37 | 36 | 36 |
| 13 | 78 | 76 | 48 | 66 | 68 | 79 | 78 | 80 | 42 | 43 | 37 | 38 | 40 | 41 |
| 70 | 54 | 52 | 51 | 51 | 40 | 50 | 43 | 41 | 42 | 43 | 36 | 40 | 42 | 41 |
| 71 | 38 | 40 | 68 | 65 | 37 | 55 | 40 | 42 | 43 | 36 | 40 | 42 | 41 | 41 |
| 85 | 31 | 31 | 67 | 63 | 36 | 10 | 47 | 31 | 48 | 30 | 28 | 42 | 41 | 41 |
| 108 | 49 | 56 | 71 | 69 | 73 | 10 | 65 | 75 | 44 | 41 | 42 | 41 | 42 | 41 |
| 71 | 36 | 38 | 42 | 39 | 41 | 49 | 47 | 31 | 48 | 30 | 28 | 42 | 41 | 41 |
| 54 | 32 | 30 | 48 | 45 | 39 | 32 | 38 | 46 | 38 | 48 | 46 | 42 | 41 | 41 |
| 96 | 53 | 59 | 73 | 78 | 72 | 70 | 68 | 76 | 71 | 78 | 70 | 42 | 41 | 41 |
| 65 | 25 | 28 | 65 | 61 | 48 | 36 | 39 | 62 | 41 | 59 | 63 | 42 | 41 | 41 |
| 88 | 35 | 32 | 68 | 63 | 50 | 45 | 43 | 28 | 39 | 31 | 28 | 42 | 41 | 41 |
| 43 | 30 | 26 | 28 | 31 | 49 | 48 | 50 | 36 | 35 | 32 | 27 | 42 | 41 | 41 |



地形説明

1.分割型：領土利用海（川、湖、山）地將全體一分割，對守備國有利。現以十五國中委、信濃爲例。

▲ 表山丘 ▵ 表高山 城 表城堡
鎮 表市街 空白 表平地 ~ 表水域



A 備則：將第一隊放在①、
第二隊放在②、③（如有四、五
隊放在二、三隊下方。敵方攻擊時，
勢必將兵力分成兩批，分別左、右兩
邊進攻。這時看準敵方主將所在（在
左或在右），我方主將先向下（左右
均可）一格，打開變通的通道，以二、
三隊為先鋒，集中兵力攻擊敵方
主將。

B：攻擊側：兵力集中於一邊，防守側定會如上所述佈陣（兵力以城為分界分成兩半）集中火力打倒敵方主將（或令其逃走）那他另一側便是你的了

【2路】支型 分路型阻陽 但
有一個單路裝設通電，多中必須先
戰，將敵戰隊完全自滅，對「備則自
利。」以「自西國」為戰事代表。請



1. 改單詞 不與 u_1, u_2, \dots, u_n 多

B. 防守個 第 號為 。

沙灘戰場的紛爭，到底是



「地」字，調無主之人
的地。一、行爲不可自行動對政
整制之文。

$$A = \frac{1}{2} \begin{pmatrix} 1 & 1 \\ 1 & -1 \end{pmatrix} \quad \text{and} \quad B = \frac{1}{2} \begin{pmatrix} 1 & 1 \\ 1 & -1 \end{pmatrix}$$

100 先守、如敵因為26國時，他會在左方出現。此時可採用第一部隊！

A：攻擊側 1. 4 設行 1
條的通道。所以最好有四、五支隊伍
進攻。其中第一隊80%做主力，
其它隊伍各5%，負責包圍，避免與
敵人發生衝突。兵力消耗戰。

在①，第 隊 70~80% 放在②。時以第 隊為主力量擊。氣重，並盡量的逃，避免衝突。



聖戰奇兵

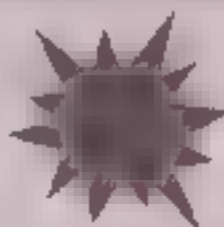
提示篇

提示至此，能否達成任務就
的懸根啦！



敢離世界工作圈這編恐怖份子

1. 玩GAME玩得很頹廢，頹廢到每個GAME均能在一星期內幹掉。(自己擅長的GAME)
2. GAME的功力不強，但文筆佳，想像力豐富，寫作有小說風格。
3. 自認C或ASSEMBLY高手，對動畫或音樂處理超強者，不屑將自己的天份浪費在商業程式上。
4. 自認自己是個未經雕琢的奇葩，願接受本工作室“前輩”指點。



凡是符合以上任一條件者，

功自成，成爲軟體世界工作室運轉的恐嚇份子。

請馬上電洽(02)394 5225或親洽台北市新生南路一段60號11 軟體世界

時間：9:10 AM~8:00 PM~10:00 PM(星期日、三、五休息)



銀光走吧！

讓我們直奔海爾斯法去尋覓

SILVER LET'S GO HILLS FAR

幽城青巖

/ 叫鬍客



「再這樣下去也不是辦法！」在風雨交加的夜裡，我毅然下定決心要闖出一番事業來。次日天色尚未大明，打點好行囊，正對營區作最後巡禮時，背後有人開口了：「嗨，老弟，起得這麼早哇！」原來是阿奇。得知要到海爾斯法國闢事業，便硬將一袋麵塞入我手中，那是他用一袋麵換來的月之海沿岸及海爾斯法城一帶的地形圖。對這份盛情我只有感地收下了。跨上愛馬「銀光」，與阿奇互道珍重，一揮馬鞭，頭也不回地直奔海爾斯法。

一路上樹搖碎石滿地，要不是我愛阿佳，早就摔個鼻青眼腫。

「到了，終於到了。海爾斯法，到了！」來到城門口的馬鞍，

處一「鼠窩」酒館。一面豎耳接收四方傳來的馬路消息，一面盤算：身上沒帶多少錢，該幹些什麼好呢？偶然瞄到牆上的招募人手海報，哈，就是它，先從無本生意做起，這就趕往城東南角落的「混混公會」(Rogues' Guild)。

拜了碼頭之後方知公會頭子名叫Swipe，乃賊中之王。我聽了大樂，慶幸沒來錯地方。「別急，別急，在入會之前得先替我辦件事兒。」原來是要我去找幾樣毒藥來，還說在魔法商店(Magic Shop)可以取得線索。這有什麼難的？當下二話不說，便出來找魔法商店。

按照市街圖，一下子就找到魔法商店，不料卻吃了個閉門羹。原來營業時間還沒到，只好在門口等。正

這是家做鑰匙環買賣的商店。店主經我一問，想了會兒說，這種毒藥相當罕見，印象中好像只在城中潮濕的下水道(Sewer)裡頭看過。

依他所說果然在下水道的箱子底部找到一株泛黃的毒藥，樣子就和魔法商店主人描述的一模一樣。不過因為逗留太久，被守衛逮著丟了出來。幸好他們只拿回黃金，其他的就不管了。

興沖沖趕回公會，把毒藥交給Swipe，沒想到他還要我到隱士之屋(Hermit's Place)取會冒白煙的毒液。算了，誰教我是笨鳥呢？走吧。

出了城，經由馬場到達隱士之屋，入內搜索，輕易地就發現藏在黑色絲綢中的冒著白煙的藥瓶。一定就是它了，於是小心翼翼的把它捧回海爾斯法。

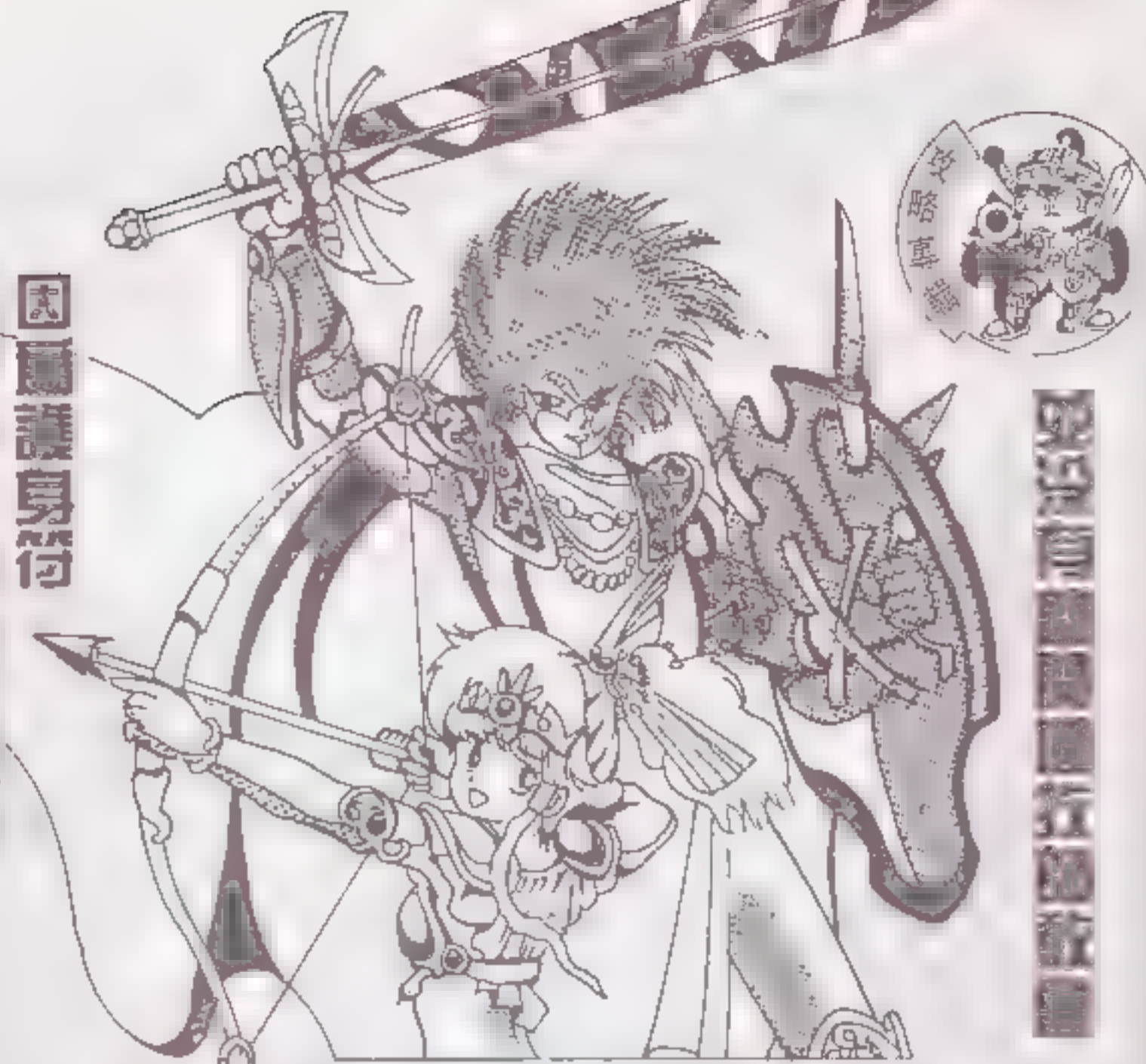
回程中第一次碰上雙重路障，還好身上有爆破杖（Rod of Blasting），在縱馬躍過第一個路障的同時，順手把第一個炸了，要不然這次可真的要馬失前蹄了。回到公會，Swipe接過新瓶放到桌上，和顏悅色地稱讚我辦事能力超人一等，還給了我1250酬金。

有了錢自然想賺更多的錢。出來溜溜果然找到了些賺錢的好去處，像：城堡（Castle）、魔法塔（Mage's Tower）、鬼屋（Haunted Mansion）、巫師迷宮（Wizard's Labyrinth）、混混公會、法師公會（Mage's Guild）、戰士公會（Fighters' Guild）和光陰之廟（Temple of Tempus）都有密室，既沒有人來趕你，也沒有隱藏的傳送點，更沒有隱藏出口。尤其是巫師迷宮，因為座落在城外，萬一被抓，送往競技場的可能性就更小了。何況魔法鑰匙也藏在此地，真是太棒了！

在外頭逍遙夠了，才回去見Swipe。結果他認為我太混了，立刻丟了個任務給我：「幾個月前我派了一個年紀和你相當的部下，去找擊破『魔』字子的護身符，至今毫無音信，恐怕凶多吉少了。這個護身符原本是我會中之物，但是這些年來卻一直落在牧師教會的高階牧師手中。」好厲害，居然偷到賊祖宗頭上來了。「如果你完成這個任務，不僅能得到大筆賞金，更可向眾弟兄證明你的能力。本座建議你從最近的酒店著手。」

出門不遠處有家「妖祠酒店」（Bugbear's Cave），進去便聽到詭譎。有人偷走了牧師教會的護身符，現在躲在城內西北角的下水道裡。我丟下金幣趕了過去，赫然發現有隻大老鼠正抓著紙片兒在磨牙，連忙抓住牠尾巴，使勁甩到牆上。把剩下的碎紙片拼湊起來，勉強可以讀出：「我不知道你如何…，但是我同意…價錢…護身符。到…『龍穴酒店』（Dragon's Lair Pub）。注意！Swipe另派了人…護身符。一定要…」

我們的任務尚未完成，



個人談定了筆生意，好像什麼護身符要在破屋成交。地點似乎在城外西南的樹林中。哇塞，又要出城了，還好年輕就是本錢，這身子還挺得住。

進到破屋，沒一會功夫就找到在袖，上面提到要去酒店偷開酒窖。怪哉，護身符會藏在酒窖裡嗎？不肖他，反正可以順便偷喝幾瓶。

回到城裡就直奔最近的「鼠窩酒店」，才剛要下手就被大塊頭酒保猛地一吼，嚇得我連退三步跌坐到地上，久久才回過神來。

又聽得人說城西北角有個賊廟剛被幹掉了。好狠！不曉得自己是不是也有生命危險？噢？「西北角」？那堆紙屑不就是在那兒的下水道發現的嗎？難道…快回下水道查個明白。

打開箱子，一陣屍臭嚇得我快昏過去。嗯，應該是他。沒辦法，為了任務只好暫時停止呼吸進行搜身。嘿，人都死了怎麼還緊握「護身符」不放？慢著，護身符呢？完了，一定被黑吃黑了。唉，只好先拿這截辣子回去報備。

回到公會，猛然想起方才在下水道開箱子的時候，不小心把鑰匙弄壞了，所以先到補給部看看。重新買一隻似乎不太划算，不過才斷了一毛二，想明還是修補修補算了。

把事情經過一五一十地回報，Swipe便付我500算是找到這條辣子的酬勞，接著說了一段話，真是氣人：「你的任務還不算完成。據報護身符並沒有離開過牧師教會，」什麼？「就我所知，它現在仍然鎖在密室裡，你要等其他人都走了之後，再進去把它偷出來。」聽得我心臟差點停止跳動，這豈不是說先前都白忙了嗎？

來到光陰之廟，門衛跟頭當然不放在眼裡，倒是找密門費了好一番工夫。（順便一提，所有密室入口都在牆上方的左側牆上。）噢，端端正正地擺在絲絨墊上的不正是護身符嗎？雙手抓起護身符，「哇，突然一陣天旋地轉…」

「有人朝我的後腦袋敲了一悶棍，還奪走了護身符。一瞧四周，地上除了些玻璃碎片，尚有一灘黑黑的液體。毒藥？八成是。是從那傢伙身上掉下來的？還是我被下毒了？！趕緊到醫療店看大夫。大夫看了我一眼，便拍拍胸脯保證沒事。我還有點不放心，還是買了些傷藥、解毒藥以防萬一。順便問他毒藥的事，沒想到他突然翻臉，說他這兒只救人，不害人。後來知道我是要找凌人下落，



有的找了
們的兩個
這下子我
老的辣，
終究還是



在隱士之屋找到一本日記，字跡
潦草，只能半讀半猜，大致上是說
有兩個向他買藥的人想混進城堡，可
是個對頭，劉峰在「馬場」就
騙他們到廢墟去找特殊鑰匙，其實真
正的地點是在鑽石礦場。好詐！終究
還是老的辣，這下子那兩個傢伙有的
走了。

果然讓我找到那把古里古怪的鑰
，並且順利進入城堡拿到了護身符
，緊緊地抓在手心，絕不讓它跑
掉。說可以換九匹馬，劉峰
把護身符交給Swipe，他立時對
另眼相看，除了賞我5000金幣外，
還宣佈我立刻升為高級組員。

Swipe還真能演戲，不一會又換
一個對我說：「最近有另一幫賊侵
我們的地盤，不僅搶了我們的工作
，而且我們還可能因此被捕，」
趕出城！不過如果能查明他們的
，就有辦法先一步趕他們出城。
我們最近一次犯案是在魔法商店。」
很明显是我去調查。

來到魔法商店，店主只會哭訴苦
命被洗劫之後，生意就一落千丈，
問不出什麼來，還是等店開了門
去看看。結果真的找到一撮灰色
，把刻著狼頭的斷牆！唔，可
以公會也沒什麼貨，還是到「

志？是該走趙馬場，或許會有意外的
收穫。

馬場主人一照面就大談馬經：
「第一種馬叫做“忠實”（Faith），
牠會聽你的話，並聽你的指揮。馬如其名
，或快或慢完全依照你的意思，並且
能忍受你十次騎控失誤。第二種喚作
“閃電”（Lighting），佩著藍色馬
鞍和淺青藍色鞍籠。由於性情急躁，
自沒空地全速前進，牠適合「，加上
。牠可以忍受七次騎控失誤。第二種
名“傻鈍”（Pokey），佩著黃色馬
鞍和淺藍色鞍籠。牠的個性害羞內向
，有時會無緣無故慢下來，而且沒法
子跑得像其他馬那一般快。優點是耐
性較佳，可以忍受十二次騎控失誤。
最後一種馬是“暴跳”（Jumper），
佩著棕色馬鞍和棕色鞍籠。性情喜
怒無常，有時候會自行跳躍，有時候
死也不肯跳；只能忍受五次騎控失誤

按捺住性子聽完這篇廣告詞後，
連忙塞些錢給他，他便冒著舌頭被割
的危險，說出一些事：那些獵人來自
西方，不過已經有一個人走了，聽說
是因為在酒店惹了麻煩的緣故。

轉到酒店，聽說競技場最近來了
個好手，名叫Ottis，是個Ore半獸
人，因為偷竊失風被捕。牠的基本動
作好，身體又強壯，很多人都不敢和
牠對打。要打鬥嗎？好，現在就殺到

首先得打發掉幾個排名在Ottis
之下的傢伙，才能和牠交手。Ottis
敗戰之後才透露自己是「灰狼洞」
（Gray Wolves' Den）的一份子。
而「灰狼洞」目前正在「妖洞酒店」
招兵買馬。

在酒店試了很多方法都沒結果，
最後還是避到幽暗處（Hide in Sh-
adow）才引出一個獐頭鼠目的人物
告訴我，到射擊場“現”一下，表現
得好才會被接見。哈，來則不怕，怕
則不來，我來也。

就憑我靈巧的身手，一進場就技
壓群雄。Tanna以激賞的口吻對我
說，有興趣的話，夜半時分到光陰之
廟前。開玩笑！有這麼好的機會追查
線索，那能不去？

準時前往，從暗處走出一人，自
稱是「灰狼洞」洞主。可惜嘴臉都遮
了起來，要不然他就……嘿！他也
知道我在競技場的表現，不過他說要
加入“灰狼洞”還得以實際行動來証
明實力。（少來了，這一套已經領教
過了）「魔法塔內有本祕笈，得手後
4a.m.在「龍穴酒店」門口見。」
話才說完，人就消失在黑暗中。

魔法塔的門鎖，最後一道彈簧通
常找不到適當的鑰匙來開，還是等到
開放時間再來光顧。進到秘室找書倒
是很容易，看它全用古文字來記事，
可能就是這本。但是舊成這個樣子，
真怕它見風化成灰。不知道它有什麼
用處？

守時是良好的美德，4a.m.正
來到「龍穴酒店」門口。出來兩個大
漢把我架進去。洞主接過書後笑著脫
下身上的狼皮披風，和我一試，從此是
一家人了。趁著這個機會跟他打了個
照面，這下子終於可以向Swipe交
待了。「由於城內即將舉行一場盛大
的婚禮，因此城堡裡堆滿了金銀珠寶
，可是到現在還缺一把特殊的鑰匙來
開鎖。」這個任務當然又落到我頭上

「……」
「……」
「……」

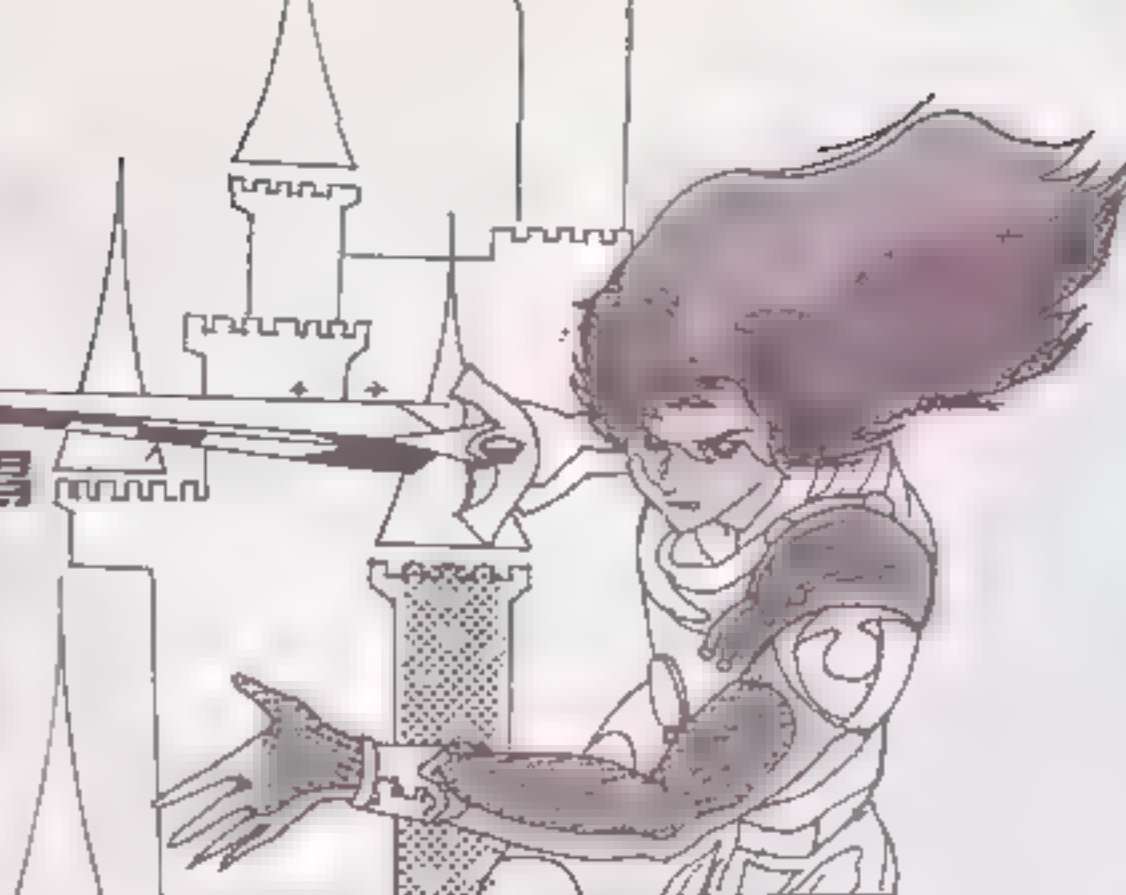


笑著告訴我「灰狼洞」已經完蛋了，Swipe 現在公會等我。好也！這次不曉得他要怎麼謝我？！

Swipe 已經等了我好久，因為我路過酒館，順便進去喝了杯酒，輕鬆一下。他開口說道：「Bridakk 和他的『灰狼洞』再也不能威脅我們了。」那還不是我的功勞！「我早就相信你的能力，這2000金幣是你的報酬。」接著喃喃唸道：「如意戒指依我所願，提昇你的 HP。」說完便握拳揮來，我還以為他高興得腦筋一時「短路」要打我，沒想到那戒指發出一道閃光，我果然覺得渾身精力充沛。真有意思，那天我也弄個這種東西玩一玩。「在日後的冒險旅程中，你將會得到銀月（Silver Moon）和銀豎琴（Silver Harp）的幫助。快到提弗頓（Tilverton）去吧。」

等等，等等，我還沒玩夠呢！？

上頭還刻了個“K”



子可有著落了。

在死龍遺骸摸索了一陣，因為時間的關係被迫撤退。這時想起在酒館聽到的忠告：如果一次不行，就再試一次。再次入內搜尋，果然發現了一把奇形怪狀的特殊鑰匙。啊！上頭還刻了個“K”，看來它和這任主人的緣份已盡，天命註定該我所得。

東西既已到手，是該回「龍穴酒店」的時刻了，只希望 Swipe 已經佈置妥當。到達約定地點，應門出來的竟是公會裡的人，他認出我以後，

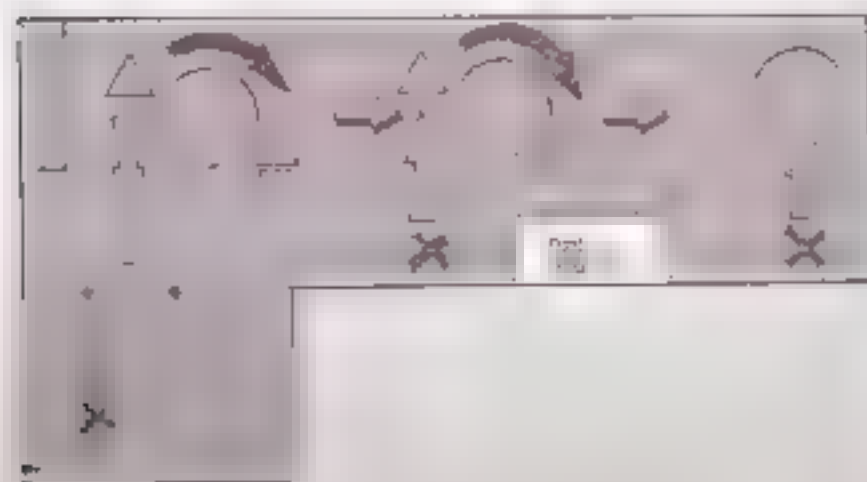
Swipe 聽過我的報告後說：「原來是 Bridakk 在幕後搞鬼。我需要一些時間來佈置，你還是先按照他的交待去找那把鑰匙。找到後儘可拿到約定地點去，那時『灰狼洞』恐怕已經不存在了。」由於擔心 Swipe 來不及佈置，我先拖延一會兒才動身。

在酒館聽到有人抱怨說，一個真正的賊仰賴的是頭腦而不是工具。（深表同意！）又聽他提到特殊鑰匙在死龍遺骸（Dead dragon）。這下

由於 GLOIRE 必須用雷射才有作用，而在這之前有 5 架大型敵機，其中有 2 架很討厭，一架有反雷射的 SATELLITE 保護，而另一架則受能發射雷射雷射的衛星保護。以下是解決之道。這是筆者觀察，百戰試驗所得。



- 1 先不要急著打
- 2 等待它繞開來後，硬撞進去後，死釘著不放開火。
- 3 雖然減少一兩點防護，總比死好吧！防護得留在對付 GLOIRE 用。



1. 在它剛出來時，就抓住機會猛對準衛星開火。勝算很大。
2. 必須解決兩雷射衛星後，主機才沒有防護蓋保護，此時攻擊才有效。

至於其他的守關，對玩家來說應該不是什麼大問題，反正有接關，怕什麼？再來一次不就得了。在 1~19 關中，若有 SATELLITE 反雷敵機就不要用雷射衝關，否則包你必死無疑。20 關及守關例外。武器以雷射和 PHALANX BEAM 是最好選擇，如果你自認為技術夠好的話，可以相互搭配，要不然

宇宙神鳳鎮 分關要記

／方善哲

就只選一種。當然有一樣才是最重要的。如果再擁有 A2 Lib card 那就那太完美了





怪一第

類人生物(1) Centaur半人馬

／Quester Y.M.J &
Lord Jean

由這一期開始，我將以英文字母的順序介紹傳說中較出名的類人生物。本期所介紹的半人馬（Centaur）是希臘神話中的生物。在角色扮演遊戲中是和善的生物，只要不先對他們攻擊，有時可得到一些幫助。以下是對他們的描述：

半人馬生活在林地中，他們總是避開大群的人類。居住在遙遠，隱密的林間空地與草原。

半人馬的外表正如其名，有著人類的上半身，手臂與頭；下半身則是馬的軀幹。他們有人的智慧，靈巧的手與馬的奔跑能力。據說這是西亞人入侵時，希臘人看到他們騎馬的樣子而想像出的生物。

半人馬是一種群居生物，在他們自己的社會中愉快地生活。基本的社會型態是以部落為主，一個部落往往有好幾個家族和諧地共同生活。大約是由3，4個，最多可達到20個。男性半人馬是危險的獵人與家園保護者，而女性半人馬則在部落內幹活或教育下一代。

他們也是良好的園藝家，在部落四週種植了許多有用的植物，在經常有怪物出現的地區，半人馬則種植了濃密、帶刺的灌木，並設了許多陷阱以阻止怪物通過。

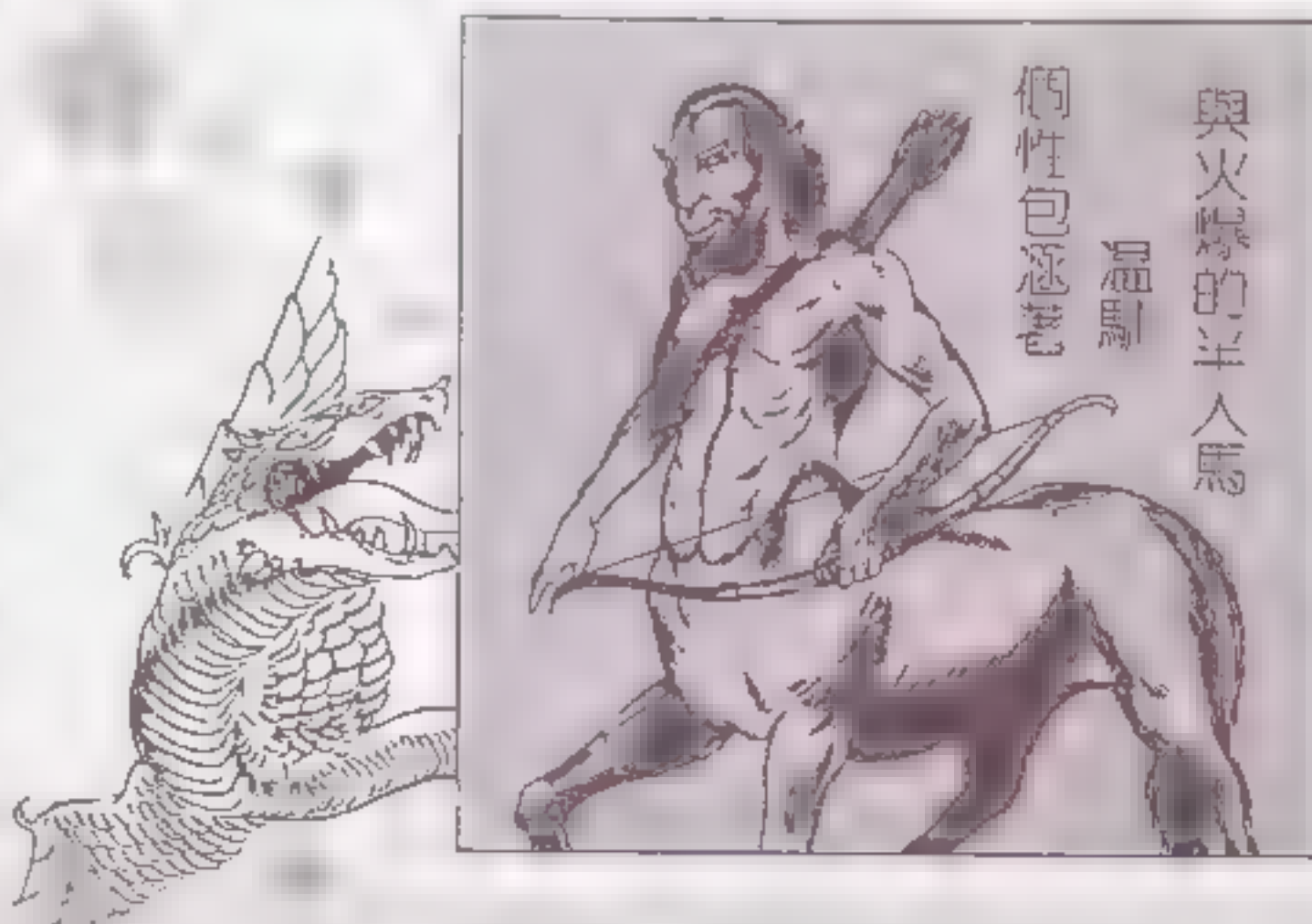
半人馬以混合狩獵、飼養、捕魚、農業與交易維生。但他們只和精靈族人有交易行為。半人馬提供食物與酒，精靈族人則付出他們在死亡敵人身上取得之戰利品。

半人馬村落的領土大小是以人口多少而有所不同。而他們對於入侵者的態度有隨種族而不同：若是人類或矮人族（DWARFS）闖入了領域，他們會有禮貌地請侵入者回去。對半身人（HALFING）與侏儒（GNDME）則以容忍的態度看待。當然了，他們非常歡迎精靈族人。至於其他的類人生物，諸如半獸人（ORC），洞穴

巨人（TROLL）或惡鬼族（GOBLIN）則有可能被殺死，視牠們對村落的危害程度而定。如果來侵的是強大的火龍（DRAGONS）或巨人（GIANTS），則會舉家搬離，找尋更安全的地點。

在有些時候，本性善良的半人馬在三杯黃湯下肚之後，會變得粗野，具攻擊性。基本上，他們是友善的牧人，但為了保護孀孺，可能會變得狂暴、兇惡、冷酷。

一般來說半人馬和大自然是和諧相處的，他們的一生都在小心地保護自然資源。這種族的成員似乎更深入的得到這珍貴的平衡點。如果不得已要砍掉一棵樹，半人馬會在別處再種植一棵。他們決不過度地捕獵，這和人類行獵捕行為大相逕庭。



與火爆的半人馬
個性包涵
溫馴



出槌大法師

法術學院

攻擊魔法(I)

大家好，準時上課才有好的效果，尤其是法術這種複雜的東西，想無師自通是挺困難的，所以各位有志之「師」還是聽聽我出槌大法師的課吧！廢話休提，這次主題是攻擊性魔法，攻擊性魔法可能是RPG中最類最多的魔法了，可以由發生源、作用方式、作用對象等許多方面來加以分類，希望各位有耐性來研討之。

攻擊性魔法在RPG中算是相當有魅力的一類魔法，它們不僅包含神秘，而且威力強大，使得手無縛雞之力的法師能在戰鬥時能成為呼風喚雨的毀滅之王，更是冒險隊伍在戰士的保護下，能發揮最大威力的魔法是怎樣的東西呢？現在就讓我們來看看。

在魔法的基本定義上，只要魔法本身的作用能直接傷害或殺傷敵人，就屬於攻擊性魔法。

根據發生源來將攻擊性魔法，分為

①火系魔法（Fire）—使用火焰的高熱來傷害敵人的魔法，依其威力和作用範圍而分為火球（fireball）、火柱（Column of fire）等。

強力的火焰系魔法對無論甲保護的普通生物、巨型昆蟲和不死生物

非常有效，對鬼魂類怪物也有相當的傷害力。

②冰系魔法（Ice）—通常也包含水（Water）魔法在內，雖然兩者同源，但冰系魔法要比水系魔法威力得多。水系魔法最主要的攻擊對象是

水生生物，或噴出強力水箭衝擊敵

人，對有人類血液（水份）的濕血生物最為有效，最高段的冰系魔法甚至能將敵人完全冰封或變為冰雕粉碎。除了直接冷凍外，冰系魔法亦有造出冰柱擊之類的攻擊方式，或寒冰暴風（Ice Storm）類的大區域冷凍攻擊。

③風系魔法（Wind）—風系攻擊魔法的攻擊主要分成二種：利用空氣急速流動造成的攻擊帶切割肉體的利刃類魔法，使用強風掀起岩石或將敵人捲起再重重摔下的擊

打。風系魔法對血肉之軀最為有效，而對鱗甲堅硬、體積龐大的龍族生物或怪生而靈敏的魔物無力了。

④土系魔法（Earth）—土系魔法是以地震、裂地攻擊、土柱（柱）來攻擊在地面上行動的敵人。土系魔法的作用範圍大多極廣，

出槌大法師

法術學院

規模龐大，所耗法力和複雜度也很高，除了用來對付大批類人生物外，聰明的法師通常很少用上系魔法。

雷系魔法 (Thunder)——雷系魔法中包含了所有使用電氣來攻擊敵人

白喉雷擊擊敵人的雷擊魔法最多。由於雷電本身易以水份做為傳導體，因此雷系魔法對身體含水份多的普通生物、動物和水棲生物都非常有效，尤其是水棲生物，其生活環境和身體的結構特別容易受到雷電的攻擊，而雷擊本身具有的振動特性也使其對白蟻之類的無生命類之怪物有相當的功效。

在攻擊性魔法中，雷系魔法所造成的傷害力和火焰系魔法不相上下，而由於雷系魔法易於擴大作用範圍，因此雷系魔法在攻擊性魔法中，是相當重要的一類。

心靈系魔法 (Mind)——心靈系魔法是攻擊性魔法中唯一非常罕見的一類，最早出現於冰城傳奇 (Bard's Tale) 的幻術 (Sorcery) 中。心靈系魔法是針對敵人的心靈，當其承受不了時就會死亡。由於這和幻術的作用法則有關，且其數目非常稀少，因此留待後面再談。

死亡系魔法 (Death)——作用和心靈系魔法類似，死亡系魔法是針對敵人的生命系統，使其生命系統停止運作，從而達到殺死敵人的目的。

死亡系魔法就是一擊使殺掉對方的魔法，其作用方式可分為兩種：破壞對方的神經系統，使其代謝停止、循環中斷而死；或是在瞬間傷害對方的生命系統，使其生命系統停止運作。

在各系的最高段攻擊魔法中（如火焰之擊 flame Strike，死亡之劍 Death Blade 之類），若論功效，自以後者一類較為有效，因為並非每種生物的生理運作方式都相同，而且有些生物的代謝循環不易被破壞。死亡系魔法都是相當高段的魔法，但是由於其新度極高、命中率低、作用對象少（多半只能對付一名敵人），死亡系魔法使用的時機也不多。

神聖攻擊系魔法 (Holy Attack)——這種專門用來對付邪惡的不死生物和鬼魂類怪物的魔法太多，不過有兩種魔法是比較常見的，即聖光魔法和聖火魔法，其效果視施法者本身的程度而定。

其他類 (Other)——在此包括許多無法歸類的攻擊性魔法，如純用魔法之力的魔彈 (Magic Missile)，呼喚魔法之劍攻擊的魔劍術 (Magic Blade) 等，威力、難度各異，因此無法做一簡介，僅此致歉。

怎樣？現在各位對五花八門的攻擊性魔法，有了一些基本的認識了嗎？下次我要為各位介紹攻擊性魔法的使用，做事要徹底，別忘了準時來上課。



歡迎來到啊嚏裝備店！這次主講的題目是冒險隊伍賴以為生最重要裝備——武器。對戰士們來說，武器就是最親密的朋友、最可靠的同盟。它不像法師的法術有法力的限制，換掉時還可拿去折兩，因此和護甲同列最重要裝備之林。

不過，由於武器的種類實在有夠多，因此自本次起，每期介紹一種武器，徹底為各位解說各種武器，以期在冒險旅程中能對各類形形色色的武器做最有效的使用與調派。這一次先讓我們來說說最常見的武器——劍（Sword）。

所謂劍，就是一種有柄身長，單

刃或雙邊的兵器。劍的出現要比斧頭晚些，但後來雜講戰場上卻變成了主要的武器，這是因為劍可依其質料、輕重及形狀來做出種種不同的攻擊。長而輕的劍可用來劈砍（Slash），較短的劍可用來推刺（Thrust），薙劍（刀）用於揮砍，重劍可以做出迴旋砍……沒有一種武器能像劍有這樣多的形式和攻擊法，也因此劍成為RPG中主要的近戰兵器。

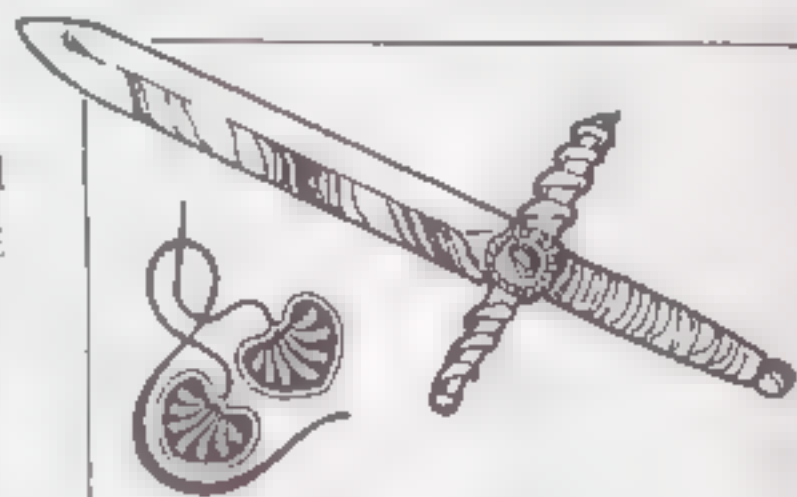
劍類的武器包含頗多（若依基本定義來分，刀類的武器亦歸屬於劍），主要是以單、雙刃及大小輕重來區分。以下是幾種主要劍類武器的介紹

①長劍（Long Sword）——在中古時代電影中最常見的劍類武器。劍身長，雙刃，適於劈砍和刺擊。長

劍多半比較輕，可以單手握持，是劍士（Swordman）最愛用的武器。



②匕首（Dagger）——比小刀（Knife，美工刀之類的刀）略大，單刃，是劍類武器中最短的。由於其輕短的一件，適於讓法師之類不擅戰鬥的人物當防身武器，當然其傷害力也很有限。



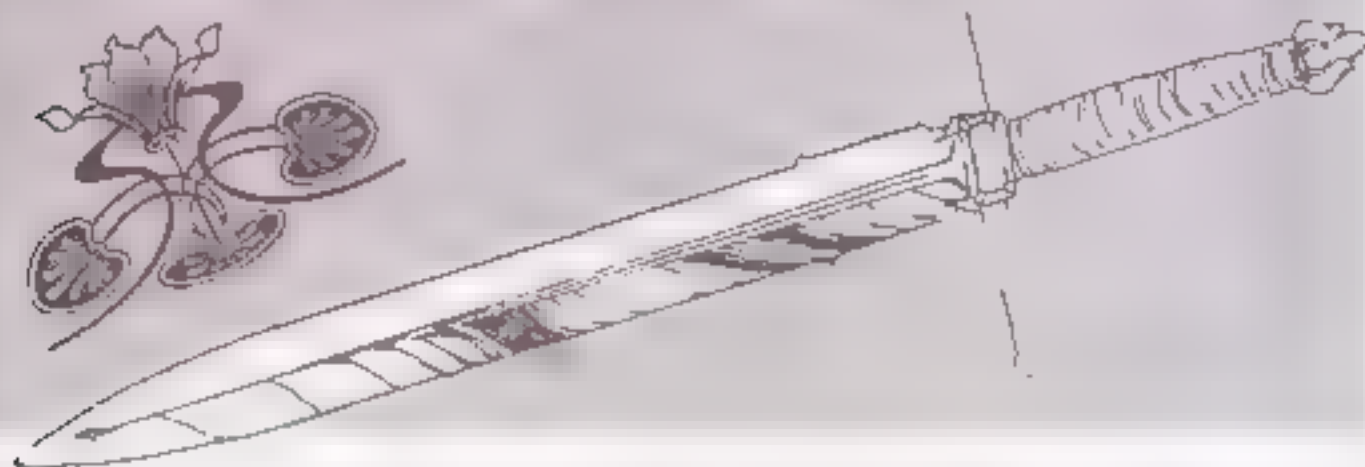
③短劍（Short Sword）——大約只有長劍的一半到三分之一長，具有銳利及易於使用的特性，在近身搏鬥時頗具威力，法師除外的一般人物均可使用，以賊最精於使用短劍。



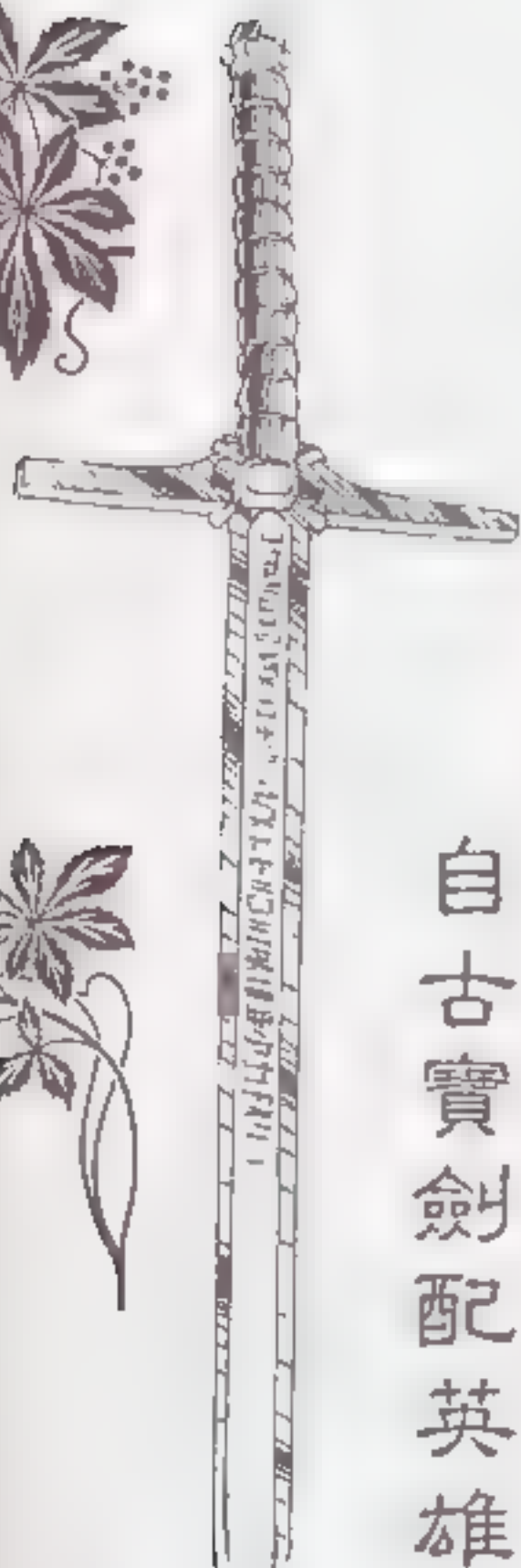
・闊劍 (Broad Sword) 一劍身較寬 (約為長劍的 1.5~2 倍) 長度略短，具有必利的雙刀，往來砍



重的緣故，大多需雙手握持，不過 RPG 中的戰士們大概都可用單手握持 (遊戲的規定)。闊劍主要用於劈砍，威力相當比長劍還要大些，經驗好的戰士們還是會使用闊劍來作戰。



⑤ 雙手重劍 (Two-Hand Sword, Great Sword) 一劍類武器中最重的一種，一定得用雙手才拿得動，劍刃極鈍，純粹是使用甩動時的動能來斬殺敵人，尤其是在使用「迴旋斬」 (戰士背對敵人，將雙手重劍在頭上甩動，然後突然轉身，利用腰的扭力將劍甩到敵手身上去) 時，其威力極為可怕。雙手重劍可說是劍類武器中最具威力的一種，不過只有戰士才使得動它。



自古寶劍配英雄



⑦ 西洋劍 (Rapier) 一最常見於西歐的劍類武器，是一種最細、劍刃厚、以刺擊為主的長劍，多用於中世紀，由於其長度不高，僅能造成中程度的傷害。

⑥ 彎刀 (Scimitar, Grand Shamsh-eer) 若說雙手重劍是劍類武器中的一個極端，彎刀就是另一個極端。極輕極薄，具有非常鋒利的單刃，用於揮砍時極具威力。阿拉伯彎刀、蘇格蘭砍刀、新月刀均屬此類。



鋒芒利犀

以上就是幾種最常見的劍類武器。通常在 RPG 中較常用到的是短劍、長劍、闊劍和雙手重劍四種，這是因為大部份的怪物不是鱗甲厚利就身披重甲，武器光鋒利是沒有用的，尤其是劍。這種用於劈砍的武器，必須夠重、夠堅硬以劈開對手的護甲，因此雙手重劍反而變成最強力的武器。不過為了防禦上的需要，大部份的戰士會選擇闊劍來當作武器，如此另一隻手還可舉面盾牌擋一下攻擊；而在面對防禦力低的敵人時，彎刀和長劍可發揮最佳的效果。

劍類武器就講到這裡為止，下次讓我們談談斧類武器 (Axe)。嗯！這把劍不錯，試試看質料怎樣。呃，彈性好像太好了……

華山論 GAME

緊急啓事

SOS! SOS! Help! 各位親愛的勇士們，你們也實在太不幫忙了。這次投笑話的僅有一人，漫畫好一點，有五人，實在太誇張了。老編每天威脅我要停掉這個專欄，我只好挖空心思，再想出幾幅漫畫，加上 K·K 這一幅，湊成本期華山論 GAME。我們在此緊急求援，盼各位長征五湖四海，聽聞國難，從速來援救！

你們冒險旅程中的趣事、笑話以文字或漫畫方式表達出來，寄給我們，否則巧婦難為無米之炊。嗚嗚嗚……



在此再提一次注意事項 -

(1) 笑話題材長度不拘，但請注重二個原則：

① 要笑而不謔 不要人話或惡趣。
(本次唯一的笑話就是這樣被老編砍掉的)

② 最重要的一點，笑話一定要好笑

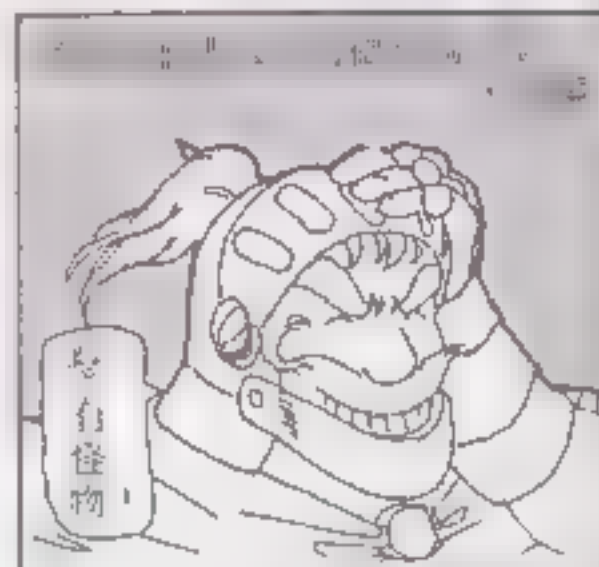
(2) 書寫上，大綱簡明，文字清晰、線條簡潔為佳。但不論如何，還是那句話——一定要好笑。

(3) 來稿必要時將酌予修改，不願被修改者請先聲明。另，怪我啦！你知道有些稿不改不行……這是老編說的。

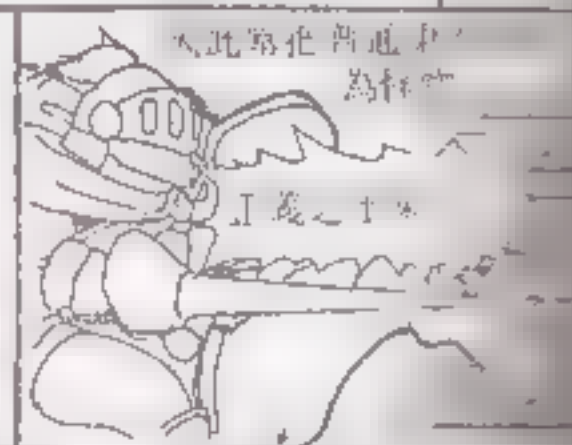


玩久的人總有一天會被……

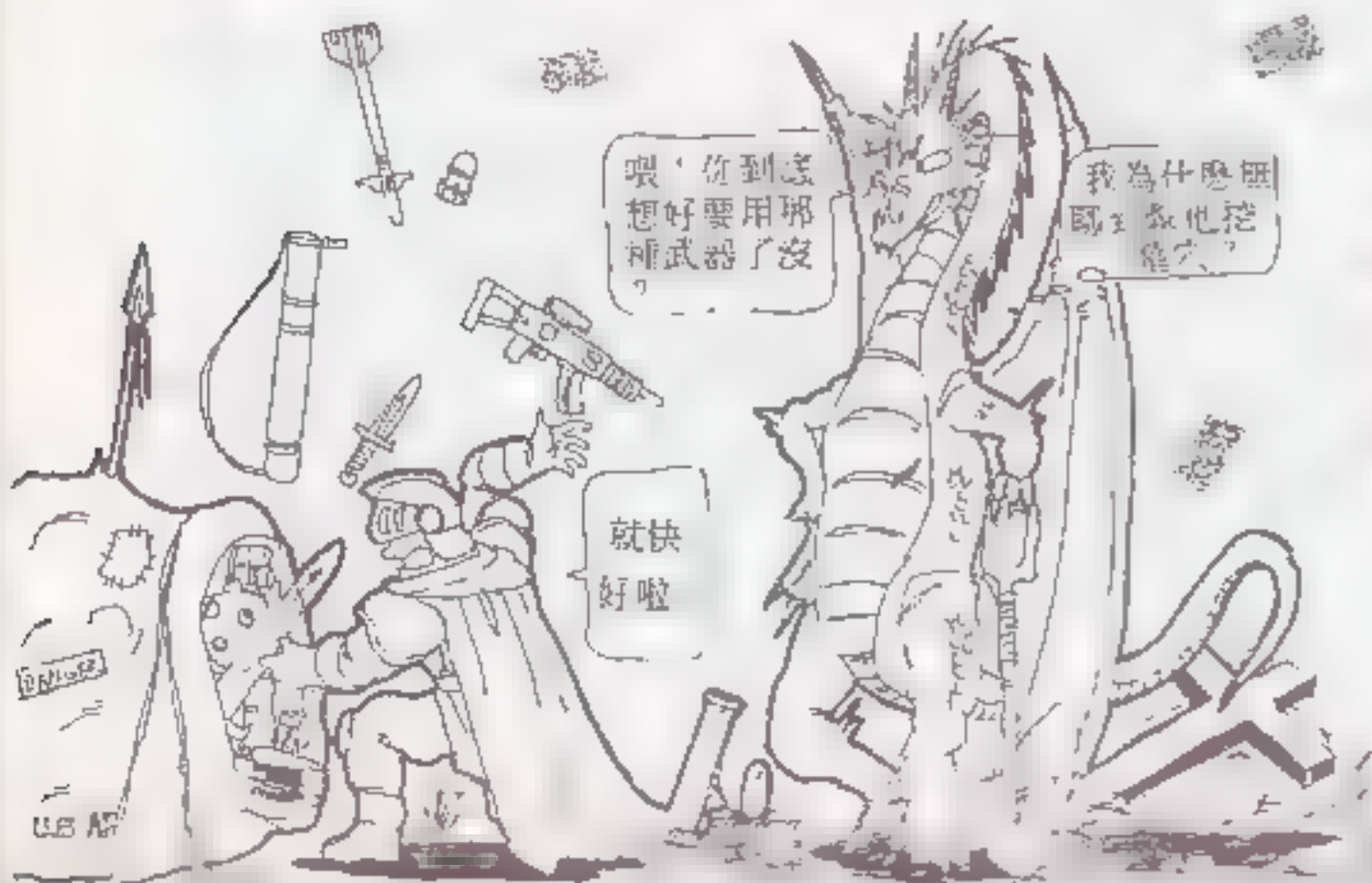
新笑點 100 %



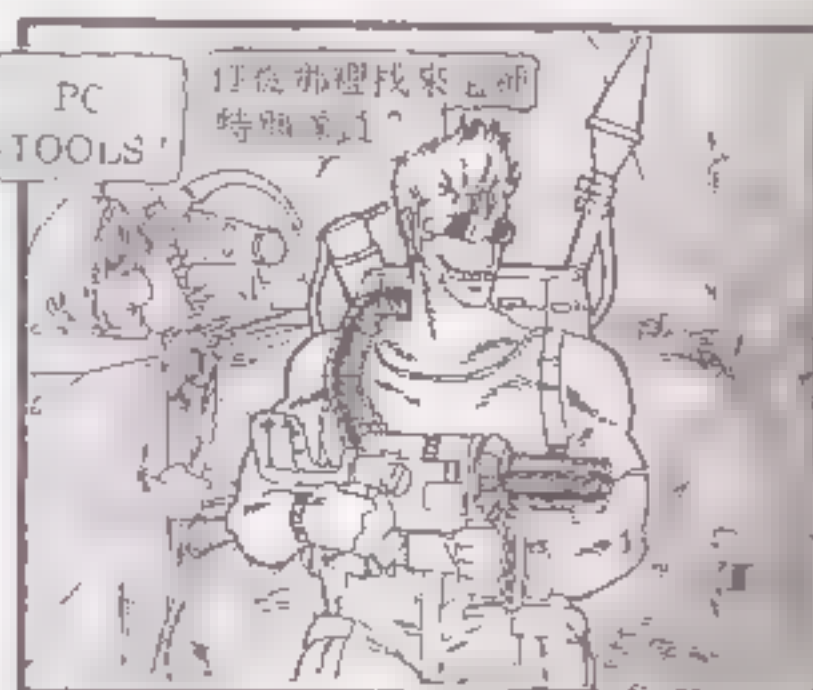
新唐吉軼德



一個新的園地要靠大家一起灌溉，總不能老是讓我們唱獨角戲吧！（何況我們已經想不出新的笑話了！）在此期待下期各位熱烈的投稿。拜託！



笑話奇想





智育訓練目錄 MENTAL TRAINING

1. 智育遊戲一回顧篇 P 50 ~ P 57
2. 集動畫、音效、人工智慧於身的決戰西洋棋 P 58 ~ P 59
3. 撲克遊戲中之極品—明星撲克 P 60 ~ P 61
4. 福爾摩斯慨贈錦囊—卡門聖地亞哥提示篇 P 62 ~ P 63

前言

自從個人電腦發明以來，看似簡單卻暗藏玄機、令人著迷的智育遊戲，就陸陸續續的由其他媒體轉進電腦來了。由最早期的二度空間畫面到現在的三度空間畫面；更由早期單調音色到現在藉助魔奇音效卡表現的立體音效，再再的證明了這種遊戲並沒有因為它缺乏感官的刺激而遭受淘汰，反而因為上班利用午茶時間訓練思考而廣為流行，由俄羅斯旋風就不難了解了！

是不是每個智育遊戲都具備其價值性呢？是不是每個智育遊戲都能讓你沈迷呢？讓我們聽聽專家的看法：



摩登時代



／MR. OGRE

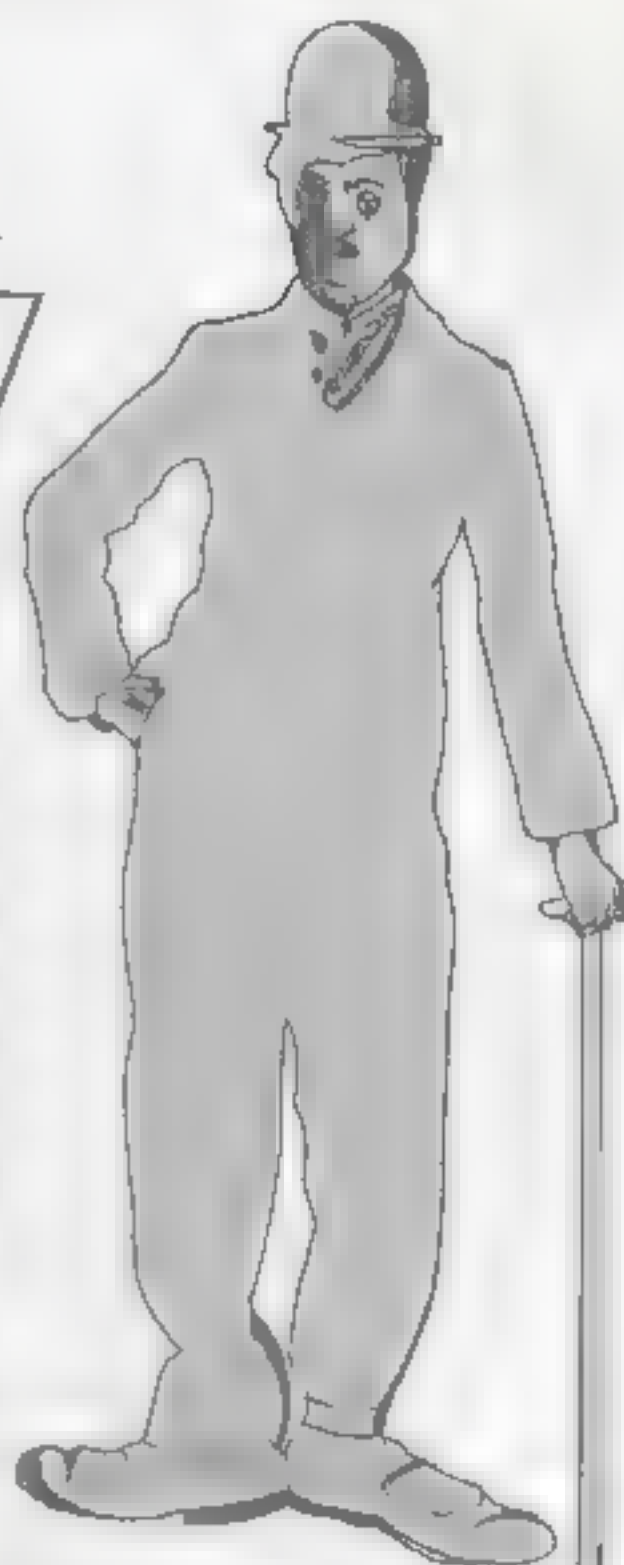
卓別林傳

我喜歡卓別林。卓別林是默片時期的影劇泰斗，想了解他生平事蹟的人請自行參考相關書籍資料。本遊戲的主幹架構在一系列的卓別林電影上，由玩者一人兼製片、導演及演員三職，而未來之命運則取決於影片上映後的票房反應。到底能不能成為默片史上的將錢樹，還是淪落成為貧如洗的斷腸鬼，端看尔如何發揮默片的奇蹟了。

既然名之為默片，若是再要求豐厚的音效就太過份了，這好比是要求

從右至左世界各國的死刑犯一律採用槍決，有點科幻式的誇張。毛片試映的設計蠻寫實的，可惜每一場幕必需從頭拍到尾，既不能跳拍，也不能剪接，要是拍壞了就要花錢重拍。如果捨不得重拍而成為票房毒藥，那就虧大了。幸好只需重拍表現不佳的部分，要是整片重來豈不哭死！為了票房收入，就算拿錢當命也得認了。

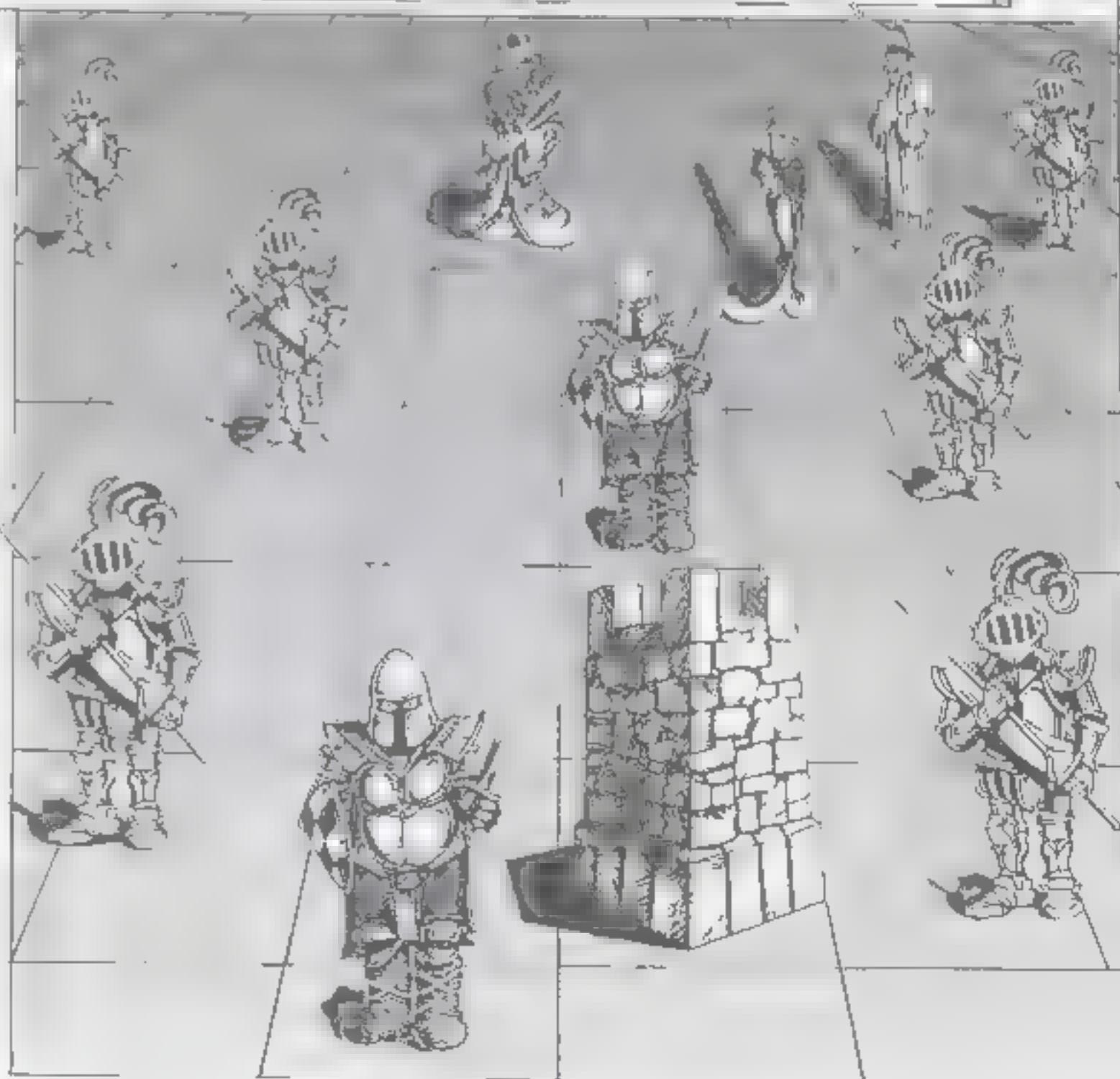
有人不知道如何讓片子賣好嗎？碰到小姐多親吻幾下，看見小孩和狗趕快躲，其他人一律甩他幾個耳光、踢兩下。



國內的電腦用戶從 APPLEII 到 IBM PC 的使用期間應已接觸過不少棋類程式，其中西洋棋也不在少數。本片首度將棋了廝殺的場面以立體動畫表現出來，相信能博得許多朋友的喜愛。

筆者有位朋友就對城堡巨人一拳將步兵捶入地下的場面激賞不已，想必十分欣賞人機頭的作風。筆者則捨不得偏好那一個棋子，因為各員對決的場面俱都非常精彩，可惜雙方相同兵種在對敵時的動作相同。如果雙方各有一套戰法，相信樂趣將會加倍。

本片並附有教導模式，亦可由電腦對奕來學習。手冊上並附有下西洋棋的基本戰略觀念，光是手冊本身便值得一看。內附通訊功能更可和遠地的友人同樂。對 MODEM 指令不太熟悉的朋友可以參閱一下軟體世界第六期的林老翁譯者。



最可惜的是程式執行的速度並不怎麼快，即使將電腦的 IQ 調成初級，似乎仍得要等一會才有結論。筆者

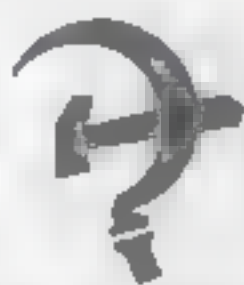
MASTER 2000，如果能及得上它的速度就太完美了！

不知道有沒有人注意到國王手中那把千變萬化妙不可言的權杖。

俄羅斯方塊

／關謙達

TETRIH



(TETRIS)

俄羅斯方塊，第一次見到它的時候，並不吸引人注意，但投入其中之後，方才感到它的魅力。是如此之絕大，從滿街的大型俄羅斯遊戲，到各大電視遊樂器競相推出俄羅斯方塊，及陸續有其姊妹品，如魔術方塊等，可見其受歡迎的程度。

筆者第一次接觸到俄羅斯，是在去年底在「雄舉辦的發一支筆」會上，當時，就被其吸引，而忘了一切。之後不斷的練習，方纔成了「流」的身手，也是由於「發一支筆」的練習習慣，有了好的操作方式，才能玩得久。

一般人拿到俄羅斯方塊，一開始定是用右手撫摸方向鍵，這種方式有一個最大的缺點，就是操作的速度慢，速度慢就玩不久，由操作手冊上

可得知，空白鍵和方向鍵中的「鍵」相同，所以以左手控制方塊的快速下落，右手控制方塊的旋轉和移動，只要配合得當，操作速度就比單手控制要快得多，所以一定要仔細閱讀說明書，決定最佳操作的方法，這是玩遊戲的不二法門。

其次方向感也很重要，一般初學者就是方向感不足，所以常常有放錯行的情形。這是無可避免的，只有多多的練習，才會達到爐火純青的地步，以筆者而言，有時不看螢幕，只藉著眼睛的餘光就可以支持片刻，只要多多練習，就可達到心眼合一的程度。

最後就是方塊的組合。

「組合」是玩俄羅斯方塊的關鍵，只有多多的練習，才會達到爐火純青的地步，以筆者而言，有時不看螢幕，只藉著眼睛的餘光就可以支持片刻，只要多多練習，就可達到心眼合一的程度。

- 1 從最低處著手。
- 2 數量少留空格。
- 3 由最外層而向內處理。
- 4 不要留長條型的空格。
- 5 多利用落地瞬間移動來填補空格。
- 6 必要時要犧牲部分的空格（如運不佳時）。

把拆下來的「則」，也可拆下來的「則」，入高手之林。

俄羅斯方塊可訓練眼力及手花靈活度，但只是一個平面的遊戲而已，關數有限（到等級9後速度就不再增加），以筆者而言，每每都玩到五萬分，一玩就是半個鐘頭，越玩越沒有意思，而立體俄羅斯的誕生，就馬上的成為筆者平時打發時間的工具了。



繼魔術方塊之後，俄羅斯方塊再次席捲全球消費熱潮，本書益智遊戲，將致力於這個平臺上。

本書將致力於這個平臺上，將致力於這個平臺上，將致力於這個平臺上。

本書將致力於這個平臺上，將致力於這個平臺上，將致力於這個平臺上。

透明的往事

話說從頭想當年
遙想當年，列位玩家可還記得？



幕府將軍

／MR. OGRE

對日本不太了解的朋友可能搞不太懂本遊戲的目的。日本和其他國家一樣，也有動亂的時期，只見群雄併起，競奪天下。

在剛開始所選擇的玩家身分就決定了遊戲進行時的難易度。尊貴的諸侯擁有先天的優勢，但是誰又敢說最後的勝利不會落入出身卑賤的貧農手中？說不定大權亦會旁落貴婦人身上。在如此混亂的局勢要如何當上幕府將軍？人情、謀略、武力不可偏廢或缺，更別忘了欲成大事者不拘小節。

時勢造英雄，但是想成英雄者不只你一人，那些被你放棄的角色，可能全都成了你前途大業的強力對手。

在出外遊歷途中，說不定能垂手可得。

定有人奉命前來暗殺你；想要先天下而為之，固然能完成！尤其四處隨時傳來的快報，固然是你訂定決策的有力根據，卻鮮有人能比上你輕捷的行動力。三思呀！三思！

本遊戲對反應力不高的朋友，仍是一大挑戰，如果有人自認對事事都需從長計議，在此亦建議你三思呀！



迷宮組曲

平心而論，本遊戲純屬腦力激盪。激盪的結果是讓你的智慧散放光芒呢？還是腦筋不堪負荷而短路了？

以本遊戲而言，本遊戲，已十分出色；而構圖也略嫌簡單。若是能加上些活動性的障礙，必可提升刺激神經之效果。要是圖畫能以立體效果來襯托，相信能更增添置身其中的樂趣。可能的話，最好再推出個把難度

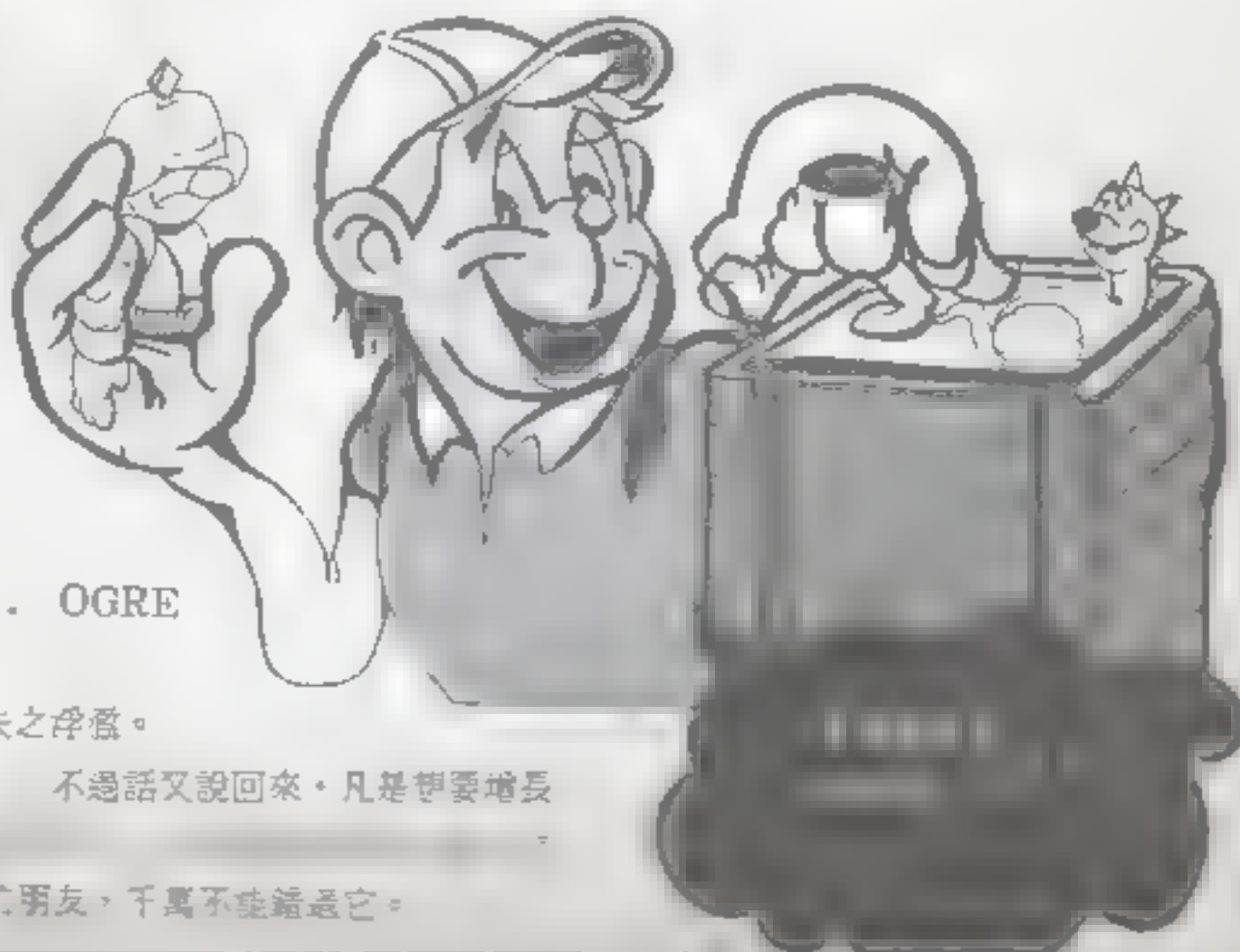
當實地的設計也要多花心思，不能

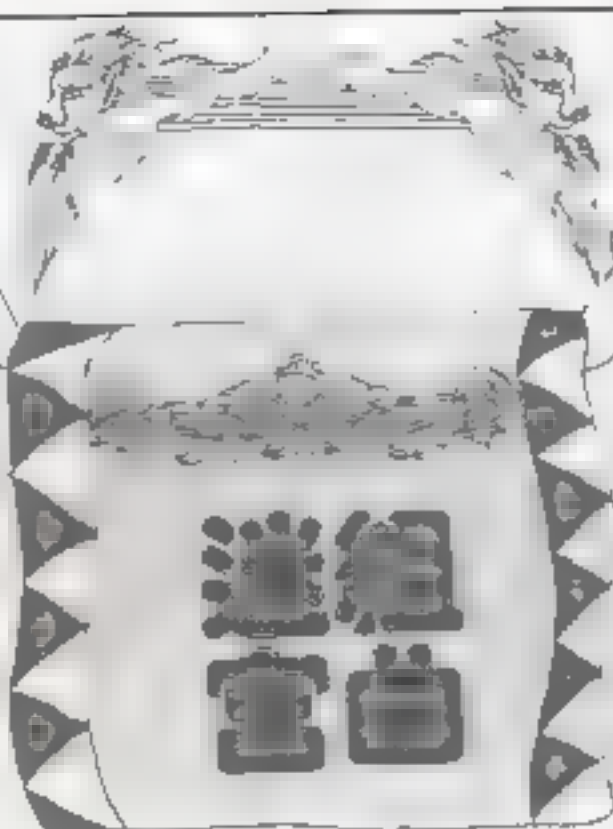
／MR. OGRE

失之俘虜。

不過話又說回來，凡是想要增長

的朋友，千萬不能錯過它。





/ 林宏亮

迷宮組曲 (Soko Ban) 由 Spectrum Holo Byte 公司設計出品，遊戲的規則很簡單，你只要將在迷宮中散在各處的許多箱子…推到指定的集中地點，即可過關。迷宮的範圍不大，設計的也不會太複雜，但是箱子的放置地點則是經過仔細的安排，雖然如此，在只能推箱子前進，不能拉，也不能同時推兩個箱子；因此，要先推那一個箱子，則須要慎重的思

考，如果不小心推錯一步還可以使用“U”鍵回復，如果錯了二步以上就必須重頭來過。

本遊戲共有99關，其中1~50關為程式預先設計好的，51~99關供遊戲者自行設計。在程式預先設計之部份，越後面的關卡越是難過關，往往不能“勇往直前”，有時須將部份箱子朝和目的地相反的方向推，以便有足夠的空間處理前面的箱子。如果你由第一關一步一步玩上來，到了50關

後（筆者至今尚未達到），必然累積了相當的經驗，因此程式預留了51~99關讓你自行設計，你也可以設計困難度很高的迷宮來考驗親朋好友。

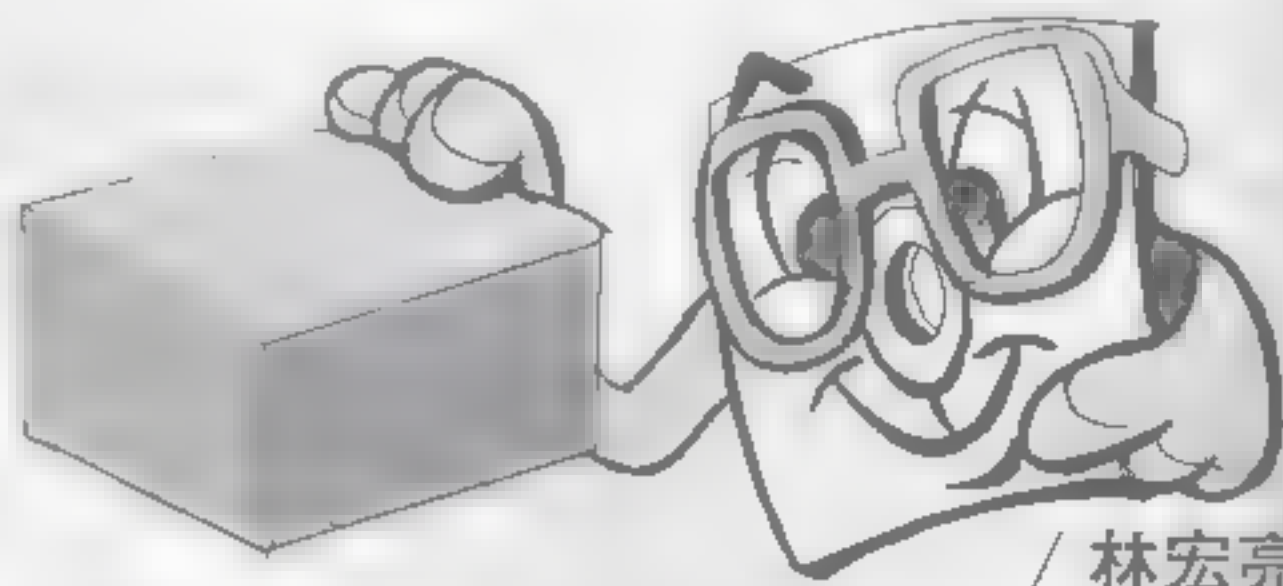
整體上而言，這是一個設計的很好的益智遊戲，可以訓練慎密的思考和周詳的計畫，美中不足的是你不能無限制的同步，一旦失手堵死通道就只有放棄重來了。往往完成一關必須從頭來過許多次，卻也可以藉此磨練你我的“耐性”！

這個遊戲除了以迷宮作為基本架構外，在迷宮內添加了許多的其他“動”物，如螢火蟲、蝴蝶、變形蟲等，牆也分成很多種，如普通牆、鐵牆、生長牆等，此外還有鑽石、圓石等物品，內容可以說相當豐富。

本遊戲最大的特點在於有時間的限制，由玩家所控制的小龍必須在規定的時間內找到所要數量的鑽石，以便使出口出現而完成任務，如果在時限內無法達成目標便算是失敗一次，因此除了智慧的考驗外還必須“眼明手快”，否則，勢必會常感到“時不我予”的。

本遊戲在設計上，每種“動”物都有其特性，比如：蝴蝶永遠沿著“右”邊的物品邊緣走，而螢火蟲則永遠沿著“左”邊的物品邊緣走，因此掌握這項特性，便可以讓蝴蝶、螢火蟲在目的地的控制下行動。

在某些關的設計上，你必須利用



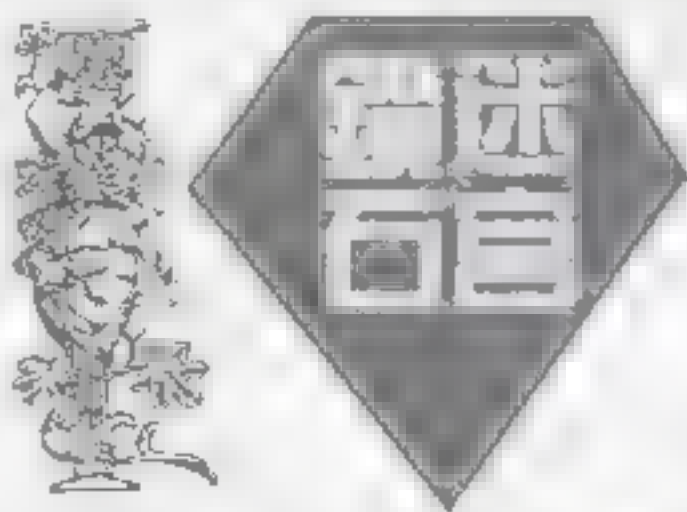
/ 林宏亮

法牆，如果是偶數則圓石到最後還是變回圓石，因此要控制圓石落下經過的魔法牆數目為奇數，如此才能得到鑽石。

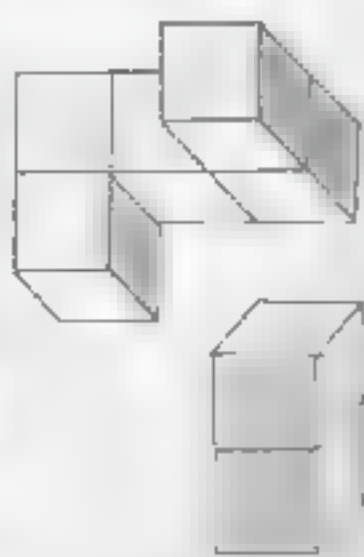
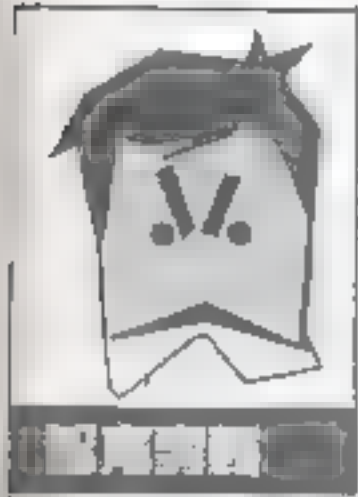
與迷宮組曲類似，本遊戲也允許你去設計自己的鑽石迷宮，而且每一關均可單獨存放在一個磁碟檔案中，因此你可以任意編排關卡的先後次序，這也是其他迷宮遊戲所沒有的特色。如果你覺得某關卡在設計上太難了，

把各項參數改得簡單一點，比

如，把安全時間“延不起”自了。

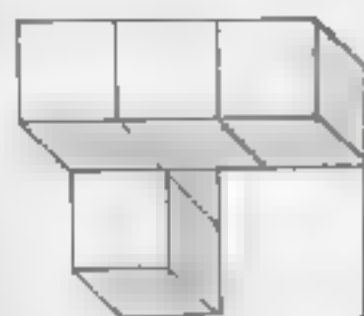
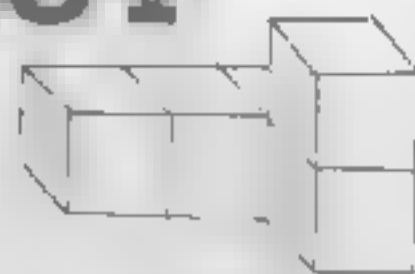


石，如此你才有足夠的鑽石數量，這時候你就必須考慮到如何來推動圓石到最恰當的地點，如何讓蝴蝶或螢火蟲活動在有“落石”的範圍內。在另外的關卡中，也許你必須利用魔法



立體俄羅斯方塊 BLOCKOUT

／ 關麟達



立體俄羅斯，由名字就可知道是3D的俄羅斯遊戲，玩法和俄羅斯方塊類似，只是方塊變成了立體的，而繞著XYZ軸旋轉而已，雖然玩法沒有變，但方塊的變化就更多了，真的非常有創意，是筆者玩GAME多年來，最令我滿意的遊戲之一，此遊戲在EGA以上的螢幕上操作，非常順手，效果很好，但在CGA和MGA上，就遜色的多了。

初次進入此遊戲者，請先輸入說明形式，此模式下，方塊會自動下落，可以練習操作方法，等到熟練之後，可以選擇基礎級、進階級和高難級，但筆者認為還是按照順序來進

階的好，以筆者而言，基礎級可以玩四萬多分，進階級又有一萬分，而高難級就剩下四、五千分了，而其方塊依照上列三個等級，分為平面型、基本型和複雜型，圖形可參考遊戲手冊的最後一頁封面上的密碼表，多熟悉方塊的圖形，可以減少對方塊的反應時間。

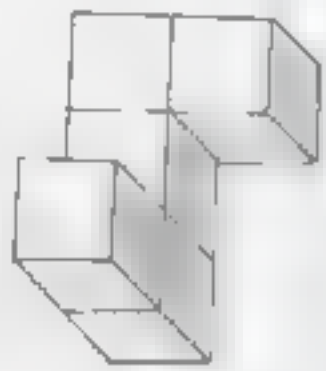
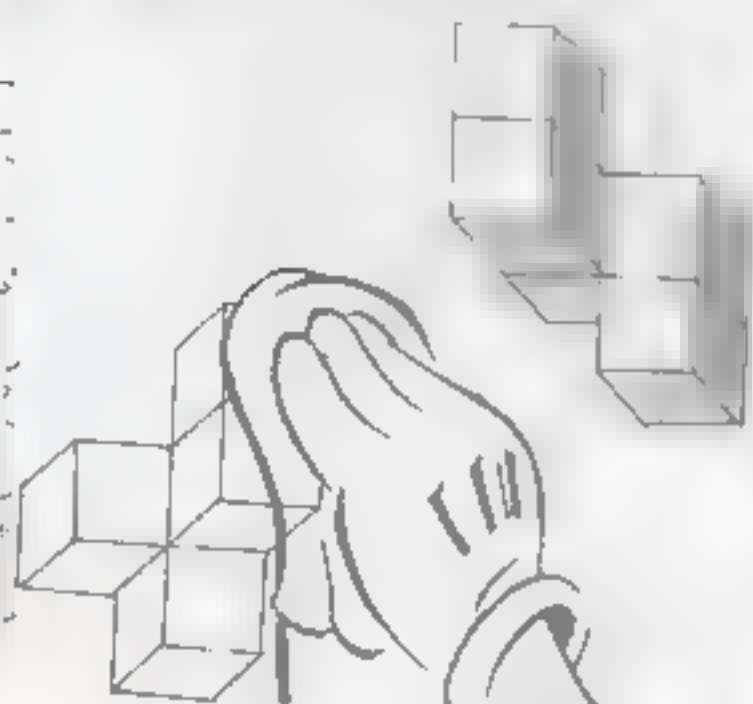
此遊戲操作方式較為複雜，以八個方向鍵為主體，配合QWE或ASD，加上空白鍵。QWE和ASD兩組操作方式，左為逆時鐘旋轉，右為順時鐘旋轉，一為逆時鐘旋轉，但ASD和空白鍵較為接近，是以這一組操作

方式比較方便，再來就是多利用四個斜方向鍵，這四個鍵可以幫助你省下一些按鍵的時間。

此遊戲難度極高，雖然是基礎級，也不是輕易可以玩得上手的，此級中，以3×3×6的方井最難，因為方井越小越難，但大的井也不是很容易玩的。以筆者而言，花了二個鐘頭，才把紀錄推到了三萬多分，而同學們的平均分數，也不過三、四千分的水準而已，由此可見，難度有多高了。

多注意方井邊緣的線，多多的練習，歡迎有志之士一起接受挑戰，
內文敬請 神俄羅斯編劇

如一不小心，就輸了！



BLOCKOUT

首度在立體空間移動立體方塊的
遊戲，現已上市，其操作方式，
在計分規則上也增添了新的挑戰分數

由於採用了大眾尚未完全適應的
立體系統，如果它的出現時間是在於
俄羅斯方塊之前，可能會有許多人望
而生畏，進步，這遊戲也會影響到後者

去適應立體動作的能力。
電腦遊戲方興未艾，或者會
在二層樓的高空，不防一試，其
重組合(Out of Control)。其
多友若也有此等冒險精神，最
佳方案，隨時可下地盤。

★ 若使用鍵盤，則下方向鍵就是移動



VIVAN

全力反彈



／MR. OGRE

此片甫一推出隨即在國內激起熱烈迴響。細緻的畫面，方正的接關，從簡易到專家級的關卡，特別是移動的畫面竟是如此的快速流暢，實在過癮。

就連片頭音樂也運用得恰到好處，輕快的樂聲一下子就把人帶入挽弓蓄勢待發的緊張狀態。剛開始筆者還以為是程式出了問題，能夠敲大竹槓的機會並不多，最好採用蠶食戰略。

進攻。

相信只要是接觸過本片的人都會覺得很容易上手，不過好戲還在後頭，隨著關數的提升，難度也越來越高，有形無形的障礙和圈套也逐漸出現。據聞有位奇人紮實地獨力衝破八十關，在此向他致上最高敬意。

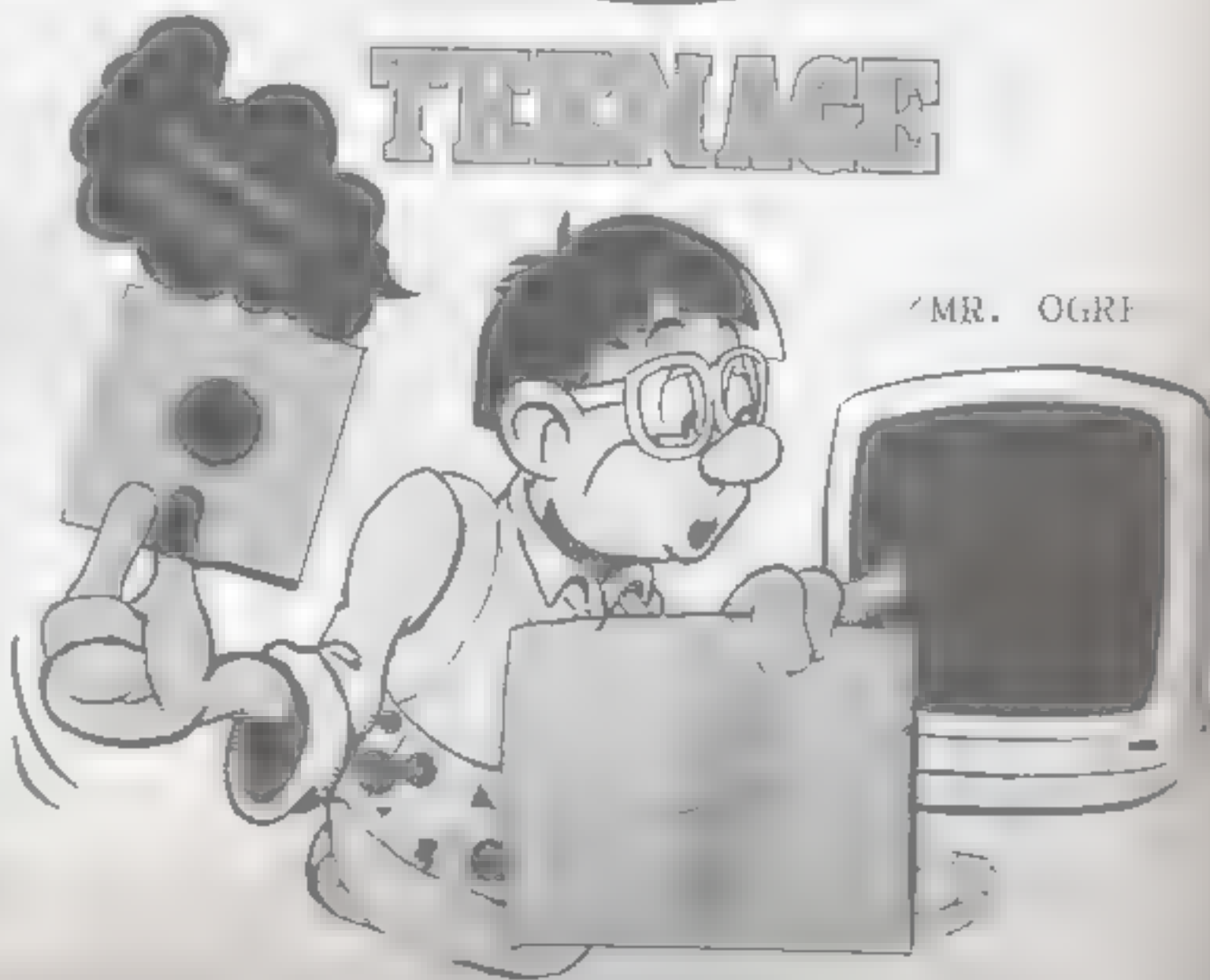
不過有件事挺麻煩的。在單色模式下，有許多人常會被快速移動的精緻背景搞得兩眼充血，亦有人即因此卻步，蠻可惜的。再者如果沒能練好以擊球板捉球和半邊彈球的招式，如此還能過關的人不是運氣太好，就是天生是相對運動的高手。

雖說戲法人人會變，巧妙各有不同，但若有人願發表附有圖表的完全攻略，相信將有不少玩家受益，豈不是好事一樁功德無量。

嚴格說起來，這遊戲可玩得多，是好事一樁功德無量。

美女撲克歐洲版

TEENAGE



／MR. OGRE

撲克牌遊戲在歐美各國流傳已久，遊戲的方式也善變不少，相信看過美國西部片的朋友都注意到，在電影中除了槍戰，重要情節的場合常可看到牌局。本片的火藥味沒有那麼濃，所謂精鋼三尺化為繞指柔，這次面對的是號稱美女的對手。

本片從頭到尾沒有什麼高潮，美女的玩牌手法也不太高段，噱頭的重點放在穿補的美女圖上，這得要你不斷贏錢才看的到。美女手中的金額如未輸光會再重新拿取。剛開始筆者還以為是程式出了問題，能夠敲大竹槓的機會並不多，最好採用蠶食戰略。

一步步緊縮美女的銀根，你才能看見美女一幕幕的示意，可別大意丟了所有的錢，你可沒她那麼好運氣，玩者破產遊戲就結束了。各位有心的朋友在看見終戰後的美女圖時，相信必能領悟佛家所云「色即是空」的道理。

RATTLE chess

非對稱、奇走，人工智慧
棋手與西洋棋的結合



在所有的電腦遊戲類型當中，棋類是最受大家歡迎的一種。因為，棋類遊戲在我們在生活中扮演相當密切的角色，三五好友小聚時殺一些棋為人生一大樂事也。

正當臨繁忙的工作之餘，有關的棋友是愈來愈困難，這時，電腦棋友”解決了這個難題。

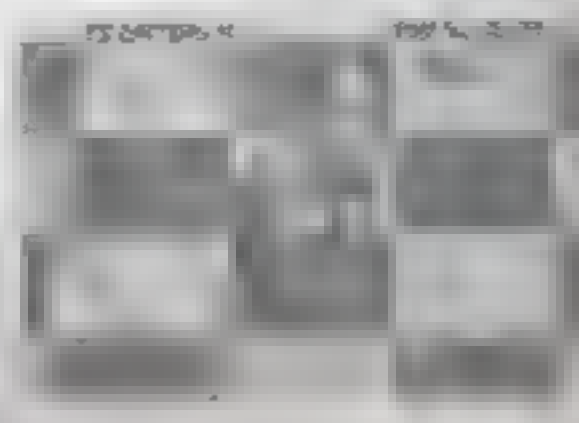
電腦棋戲原本屬於人工智慧的領域。在國外，Samuel於1963年寫過一個下西洋棋的程式，它不僅能與對手對弈，而且能使用下過棋局中所獲得的經驗來改善它以後的棋力，這個西洋棋程式可說是鼻祖，到目前為止，已有許多下西洋棋程式下得比人類棋士還好，甚至都有擊敗世界西洋棋

大師的紀錄。國內研究電腦象棋的風氣，也是才開始蓬勃發展，這得拜近幾年舉辦電腦象棋大賽所賜，目前國內象棋程式棋力最高的應屬廈門的一等棋特級大師，二段~3段的功力，不過，國內對這方面的研究仍差國外一段距離。

西洋棋在國內不普遍，許多人不清楚它的規則，故沒有機會一窺其堂奧，其實西洋棋的規則相當簡單，而與象棋有許多相似之處（有些考據認為西洋棋也是由中國傳出去的產物），西洋棋的棋盤為8×8黑白相間的方格，棋子置於方格之內，這點跟象棋不同，有些棋子的走法與象棋相似，例如俾對應城堡，侯對應騎士。近

/Mickey

賞心悅目的畫面
心動嘛？



結合智育與娛樂的好**GAME**

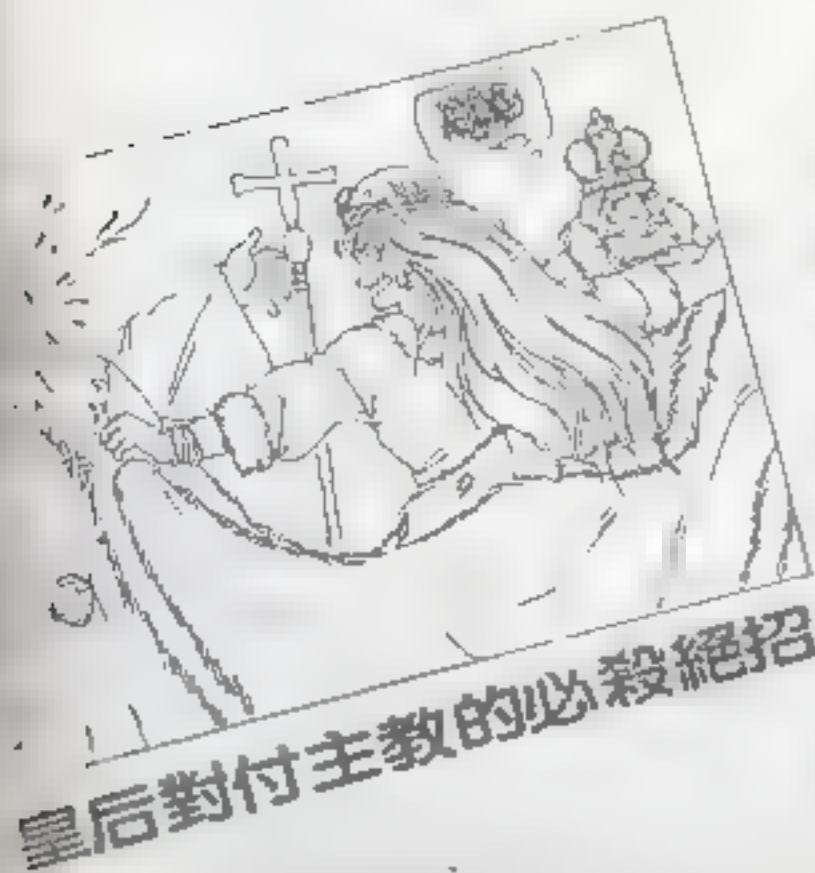


年來，隨著電腦的風行，國人也能接觸到許多西洋棋程式，Chessmaster 系列及Sargon 系列是 IBM PC 上最負盛名的西洋棋程式，Chessmaster 已更新到2001版，Sargon已更新到4.0版，它們的功能，棋力及畫面均已臻既有娛樂性又有商業化的面貌。去年，決戰西洋棋一推出，馬上驚動各位棋友，幾乎使這些棋類程式相形失色，到底它有何魅力呢？且聽我道來。

讀進決戰西洋棋的程式之後，第一關先得通過輸入著名棋局的某一步，這是遊戲方式。決戰西洋棋的手冊相當完備，除了遊戲方法，還將西洋棋的規則，棋子重要性，記譜法闡明清楚，讓初學者也能藉由使用手冊的說明而進入西洋棋的世界。手冊後半部探討棋局範例，提示開局、中局、殘局的走法，在附錄 A 裡更附上歷屆世界西洋棋大師對奕的精彩棋步。你可以利用 SETTING 的功能，將下棋的二方設定為人類（Human），照着附錄的棋譜輸入，再用 SAVE 功能存檔，之後就可以用 Replay（重播）功能來觀賞世界西洋棋冠軍爭霸戰扣人心弦的過程。

決戰西洋棋比起同類型遊戲優秀的地方有：

1. 3D 立體畫面相當精彩、生動、幾乎將棋子擬人戲劇化：



決戰西洋棋 3D 畫面的棋子造型相當特殊，這令我想起時報文化公司曾舉辦過「中國象棋造型展」，請來名家將平面化，單調的象棋子兒化為立體藝術造型的棋子兒。雖然西洋棋棋子早已立體化，但在決戰西洋棋裡頭，每個棋子造型均經美工重新雕塑，將藝術家的想像天空發揮得淋漓盡致。例如：國王是位老態龍鍾、拄著拐杖蹣跚而行的老者，王后是位扭腰擺臀、搖曳生姿的蛇蝎美人。

2 戰鬥畫面相當有趣生動：

光有立體造型還不足以表現電腦功力，決戰西洋棋裡的戰鬥場面也極富戲劇性，6種棋子交戰的場面應有 $C_6^2 \times 2 = 30$ 種組合，光是這30種戰鬥畫面就令你值回票價。

3 數位音效驚心動魄：

有了畫面還不夠，決戰西洋棋裡的數位音效相當逼真，金鐵交鳴，厮杀聲均令你驚魂動魄，回味再回味。

想要下贏目前這西洋棋程式可不是件易事，但是還是有法可循，方法有二：

- 1 第一種方法是你是位下西洋棋的高手，且正戰南北，闖過許多棋譜。不過，這種人比較難尋。
- 2 第二種方法是根據下棋程式的弱點設計陷阱剋它，通常棋類程式並非下得很像人類棋士。其實，它只是

算的搜尋樹（Search tree）所綜合表現的人工智慧，而且，電腦思考時一直在搜尋運算，它儘量搜尋目前盤面分數最高的一個棋步來下，它並不會像人類有計劃（plan），有策略（Strategy），它只有方法，因此。只要你跟它多下幾次，就可以看出它的演算法，針對此演算法的缺失，必能攻無不克，20步之內取敵人首級。



當然啦！也會有偷香竊玉，吃裡扒外的事情發生

這幾年宏碁一直不遺餘力地提倡電腦直博文雜誌，宏碁公司非常倚重人工智慧，只要人工智慧能夠蓬勃發展，我國的資訊業才能

決戰西洋棋



一、前言

你：葛拉漢國王、羅基拉公主以及隻「非人類」-Buldog 玩 Crazy Eight；或者和幻想空間裡的萊里玩酒鬼麻將呢？也許你從來沒想過，但是這情景對玩家而言，已經不是夢想了。因為——明星撲克已經上市啦！

熱力四射

勁力四射

發售中

撲克遊戲中的極品

明星撲克

/ 魏宇明

二、遊戲特色

本遊戲共有18位耳熟能詳的人物元素組合，一般撲克遊戲中單調乏味的牌局，再加上這些人物的表情、手勢的「變」，實在令人愛不釋手。唯一的缺點——就是：許多人物在憤怒或憂鬱時實在太醜了！例如：我心目中美麗的羅基拉公主，竟然擺出一副令

我作嘔的怒容，真是破壞形象！

三、進入遊戲之後

建議您不妨把速度調快些，尤其府上是 PC/XT 之電腦，假如您有 Turbo 裝置，不妨等進入牌局後再加速，不要一開始就用加速裝置。



上家選梅花作王牌沒關係！我手上還有一張

四、遊戲內容介紹：

●瘋子老八 (Crazy Eights)

目的：手上的牌先打光則贏。

玩法精解：

一開始您是莊家。大家依序將手上的牌和引牌同點數或同花之牌打出一張，而下一位則打出和上一位同點或同花色之牌。若您有8號（8點）牌，可以打出去，接著可自由選擇要下一位（依順時針方向）打出的花色。若桌牌被大家拿光了，取牌者喊

Pass，他就喪失一次打牌權。若四個人（2~3人）都全部喊 Pass 時，或有人已把手上的牌打光了，此時電腦就會開始計分了。

建議：

不要以為你手上有老K或A而沾沾自喜，要知道8是這些牌中的老大哥。如果手氣太差，不妨多翻幾張（最多可翻20張），保留一些本來沒有的牌做本。有一回我暫時敬陪末座，手中却有4張8，經我仔細算計其他三家之後，反而贏了這一局。

●老處女 (OLD MAID)

目標：

手上有零、一、二張牌

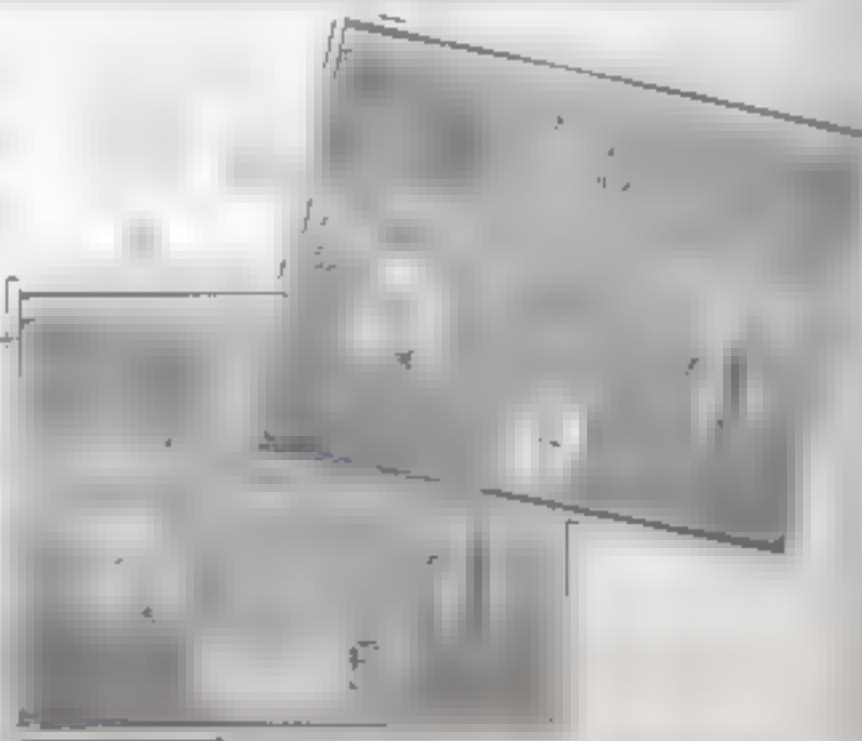
玩法：

這是一個純運氣的游戏若你一開手，抽到「老處女」牌，就是不能配對的鬼牌。

本遊戲玩法很容易：一開始先把

抽出任一張（這一張又會被你下位牌友抽走），直到四人中之三人牌全清了，這個遊戲就結束了。希望這個不是作

輸到「俺」抽牌了，上天保佑，可別抽到「老處女」





●紅心 (HEARTS)

目標：

使自己的積分最少。
13分，紅心牌一張計1分，其餘牌全記到了，計13分，而其餘13分。

玩法及建議：

開始先翻一張牌，若不好把
你的牌全記到了，計13分，而其餘13分。
做什麼玩牌下去，計13分，而其餘13分。
而最好花色也記到了，計13分，而其餘13分。

手牌 半手手 有1~2多，此運
讓把這張打掉吧
還有一點建議 不要擁有太多的
自手牌 因為只要有的牌色別人
沒有，那也可以打任何牌也 如此一
來，你就贏了 當然假設時常給
好，對你也是有好處的。

五、人物中之小秘密

本遊戲中共有18人陪您共度美好時光，但是別只顧欣賞美女和帥哥。留意他們的言語，就中會透露出他們的個性以及強弱。

你可能會以為他們已經被分成高手級或業餘級，其實不然，因為他們各有所長，不見得每一種都很強，例如 Sonny Bonds 雖然排在高手級，但其 Hearts GAME 卻只有新手級的功力；反觀被分在業餘級中的 Bulldog，其 Crazy Eights 卻有專家級的功力呢！

附表乃18位主角們二種牌的功力分析，作為各位選擇牌友的參考。

●酒鬼麻將 (GIN RUMMY)

目標：

使自己手上的牌成為2組3張的同花順或同點數，以及1組4張的同花順或同點數。不一定要如此才能胡。玩牌有一種，就是作如：的牌中死牌數比對方少，胡，只是你少了25分之獎勵分數 (Bonds)。

玩法：

開始先翻一張牌 (注意，你手上的牌不能有「陰影」)，你可由桌牌 (你喊 Pass) 或引牌直接取用，再打出你手中任一張牌至引牌處，如此一直下去。若你要吃對方所打出來的牌，你亦可將箭頭移至棄牌處按 [Enter] 鍵。

當你要胡這一局時，只要按下你要打出之牌，使這張牌成陰影，然後再按中間左方的 knock 鈕，他會要求看你的牌，此時你再將箭頭移至棄牌處按 [Enter] 鍵即可。

開始先翻一張牌，你手上的牌不能有「陰影」，你可由桌牌 (你喊 Pass) 或引牌直接取用，再打出你手中任一張牌至引牌處，如此一直下去。若你要吃對方所打出來的牌，你亦可將箭頭移至棄牌處按 [Enter] 鍵。



●打通關 (Klondike)

目標：

本遊戲主要是要求各位將所有之牌依花色順序一一放入左方的牌基上。注意：其順序為 A、B、C 一直到 K，順序不可顛倒。

玩法：

你可以將場牌移至任何一行比這張牌大一點，且跟它顏色不同的頂牌之上。若你翻到者 A，您可以馬上將這張牌移到同花色的牌基上，如此一直排下去。若你發現所翻的桌牌「無路可走」，你可先將這張牌放至旁邊，再翻下一張。若你運氣太差，或是老眼昏花，沒有看清楚而錯失良機，

| 姓 名 | Crazy | Eight | Man |
|--------------------|-------|-------|-----|
| Mississippi | E | B | E |
| (Warren) Schwader | E | B | E |
| Diane | A | B | E |
| Larry Laffer | N | A | N |
| Bulldog | E | A | A |
| Devon | A | A | N |
| Thomas | E | E | E |
| Tommy | E | E | A |
| Lenny | E | A | A |
| erry | A | A | N |
| (King) Graham | N | A | N |
| Cassie | A | A | N |
| Colonel HenriDyon | A | A | N |
| Je M'appelle Shady | E | A | A |
| leBlanc | E | A | A |
| Sonny Bonds | A | A | E |
| Roger Wilco | N | A | A |
| Rose la | E | A | A |
| Shirley | A | A | A |

●捷足先登 (Cribbage)

目標：

一開始兩家都在起點，只要你的木釘先到終點你就是勝利者 (木釘多寡即為得分數之多少而定)。

玩法：

新焦點

CARMEN SANDIEGO STRIKES AGAIN!

International Gang Vows to Steal Europe's Treasure



...and a new wave of ...
...the ...
...the ...
...the ...

有自信與
福爾·摩斯抗衡嘛？

福爾·摩斯概贈錦囊

卡門聖地牙哥提示篇

/伍仟億

「你們實在太丟師父的臉了！」
畢生重重地丟下這句話。

眾弟子從來沒見師父發過這麼大的脾氣，真的嚇了一大跳，個個噤若寒蟬，不敢大口喘氣。

畢生忿然道：「為師三叮嚀四交待，要你們平日多鑽研歐洲史地，你們全當耳邊風。如今飯碗保不住了，才來向師父討救兵。」說着直嘆氣搖頭。

眾弟子見狀，紛紛下跪哀求：「師父，您不能見死不救啊！」

畢生喟然道：「歐洲歷史凡數千年，臨時抱佛腳如何來得及？不是為師見死不救，實在是愛莫能助！」

有弟子哭喪著臉道：「看來我們只有死路一條了。」

一個聲音道：「那倒未必。」

眾弟子急回頭，原來是大偵探福爾·摩斯，趕緊奔過去一齊拜倒：

「師伯如果肯出馬，卡門幫一千匪徒必定可以繩之以法。」

福爾摩斯笑道：「殺雞焉用牛刀，區區卡門幫還用不著本偵探親自出馬。」

「可是卡門幫專取歐洲史地作謎語，搞得師姪們灰頭土臉、束手無策，能不能抓到卡門，聖地牙哥將功贖罪，就看你們的造化了。」

眾弟子連連稱謝，上前接過遺囊，便急奔回家，沐浴更衣，焚香拜祭一番，而後必恭必敬打開錦囊埋首鑽研。

以下是錦囊內容——

1. 自備英漢字典。十六萬字的遠東英漢大辭典更好。
2. 備妥筆記本，記錄各種訊息和資料。
3. 局長手帖中最重要的資料就是嫌疑犯的性別。一來確定了性別，嫌疑人數立刻減半，從十六人降為八人；二來錯過這次，在往後的辦案過程裡，總部不會再給。
4. 破案期限不知道也罷，反正嫌犯跟丟了，就表示過了破案期限。至於「那種寶物被偷」、「案子本報接獲」等語，都是虛構。
5. 除了 Use Notebook（使用筆記本）之外，還要……

上方的時鐘外，還有一種行為也不會影響時鐘——不作任何行動選擇。故而大可放手查有關資料、做筆記。

6. 遊戲有兩個重心：

- (1) 確定嫌犯身份，取得逮捕令。
- (2) 追蹤嫌犯。後者靠詢問目擊者（Question Witness）、搜尋現場（Search Scene）和利用線民（Call Tipster）來推敲嫌犯去向；前者則完全仰賴追蹤過程中總部拍來的電報。

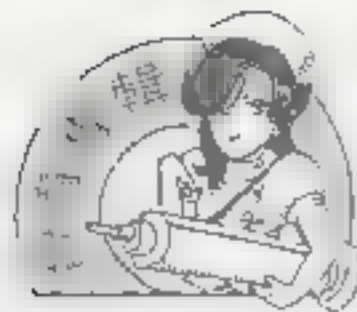
7. 你若追蹤到正確城市，一旦展開調查——譬如詢問目擊者——便會出現下列數個畫面之一：

- (1) 嫌犯頂著鐵板蓋從下水道冒出來，對你傻笑。
- (2) 嫌犯藏身於垃圾桶中，只露出兩個眼睛向外張望。
- (3) 嫌犯裝作沒事的樣子，和人玩起槍戰來。

否則即表示跑錯城市，快回上一個城市吧！

8. 記錄每次調查所得謎語的關鍵字眼，以及所指國家。例如 island Kindom 指英國，a city known for its tolerance of different life styles 指荷蘭。

9. 謎底的國家不只一個，或解不出時，可先試試。查年鑑或三、四、五、六、七、八、九、十、十一、十二、十三、十四、十五、十六、十七、十八、十九、二十、二十一、二十二、二十三、二十四、二十五、二十六、二十七、二十八、二十九、三十、三十一、三十二、三十三、三十四、三十五、三十六、三十七、三十八、三十九、四十、四十一、四十二、四十三、四十四、四十五、四十六、四十七、四十八、四十九、五十、五十一、五十二、五十三、五十四、五十五、五十六、五十七、五十八、五十九、六十、六十一、六十二、六十三、六十四、六十五、六十六、六十七、六十八、六十九、七十、七十一、七十二、七十三、七十四、七十五、七十六、七十七、七十八、七十九、八十、八十一、八十二、八十三、八十四、八十五、八十六、八十七、八十八、八十九、九十、九十一、九十二、九十三、九十四、九十五、九十六、九十七、九十八、九十九、一百。



因為謎題和謎底的關係是不會改變的。

- 10 將謎題—謎底按照英漢字典方式編排，追蹤嫌犯就變得很輕鬆容易了。破一個案平均只需20~30分鐘。

- 11 追蹤嫌犯是變得容易了，但却不能追得太快。若沒取得逮捕令，即使追到嫌犯，送上法庭（遊戲程式自動執行，你沒有干涉的權力），也會被判無罪。嫌犯便會轉過身，雙手做出V字型的勝利手勢，露出一嘴白牙嘲笑你，教人氣得直咬牙跺腳。

要讓總部拍電報來的唯一方法就是「放慢腳步」——不採取任何行動，多喝幾口茶；或者已知嫌犯行踪，却再作進一步調查。也許這樣做總部才會憐憫部屬而拍來電報吧！

- 12 將電腦中筆記本的五項資料補齊，便可造訪罪犯資料室（Visit Crime Lab）。假如卡門幫中有人符合特徵，就能取得逮捕令。

- 13 其實也不必等總部把五項資料都送來了才去申請逮捕令。譬如Male又是Red髮者只有Oly O' Leahy和Luke Warmwater兩人，再得到一項特徵資料，即可確定嫌犯身份。根據手冊所載，把電腦中的筆記本填滿，照樣取得逮捕令。

- 14 詢問目擊者（Question Witness），却看到箱子從天而降，是怎麼一回事？恭喜你，嫌犯已垂手可得！再搜尋現場（Search Scene），會有人遞出一個點燃引信的炸彈，隨即轟然炸開。

再利用線民（Call Tipster），

則看到一部車溜掉，

並有訊息說嫌犯

跑了（There

goes the

sus-

pect），然後一部警車鳴著喇叭尾隨追去。

畫面轉到法庭。如果你有逮捕令，且身份正確，法官在連敲三槌之後，便一指監牢，喝道：「有罪（Guilty）！」嫌犯只有一臉不悅，乖乖服刑去啦。

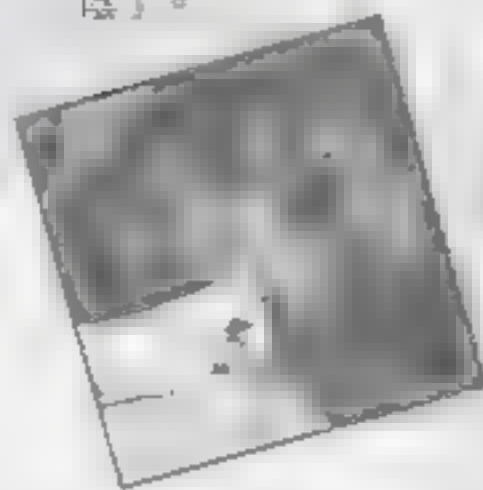
- 15 已經見到箱子自天而降，却因資料不足不能申請逮捕令，怎麼辦？

例如June Bug和Kitty Litter的特徵均是Female，Blond髮，喜愛Comedy電影和History書籍，而總局偏偏沒給眼睛顏色！

若要如何是好？猜吧！二選一，把資料補齊，拿到逮捕令再去抓。運氣好就抓對人。

- 16 如果因為跑錯太多地方，浪費太多時日，看看已無法如期破案，是否還要追下去？再追！只要你已把謎題和謎底記錄下來，下同

就不要再走這些冤枉路而虛擲光陰了。



鑒而不捨的
掌握罪犯的動向

- 17 男嫌犯比女嫌犯容易敲定身份，好快馬加鞭追捕。只要看到是女匪徒作案，不妨按Ctrl+R重來。

- 18 有沒有謎題—謎底的線索全集（Clue book）？什麼？你想減少奮鬥三十年？乾脆入贅作局長女婿算了。

※ ※ ※

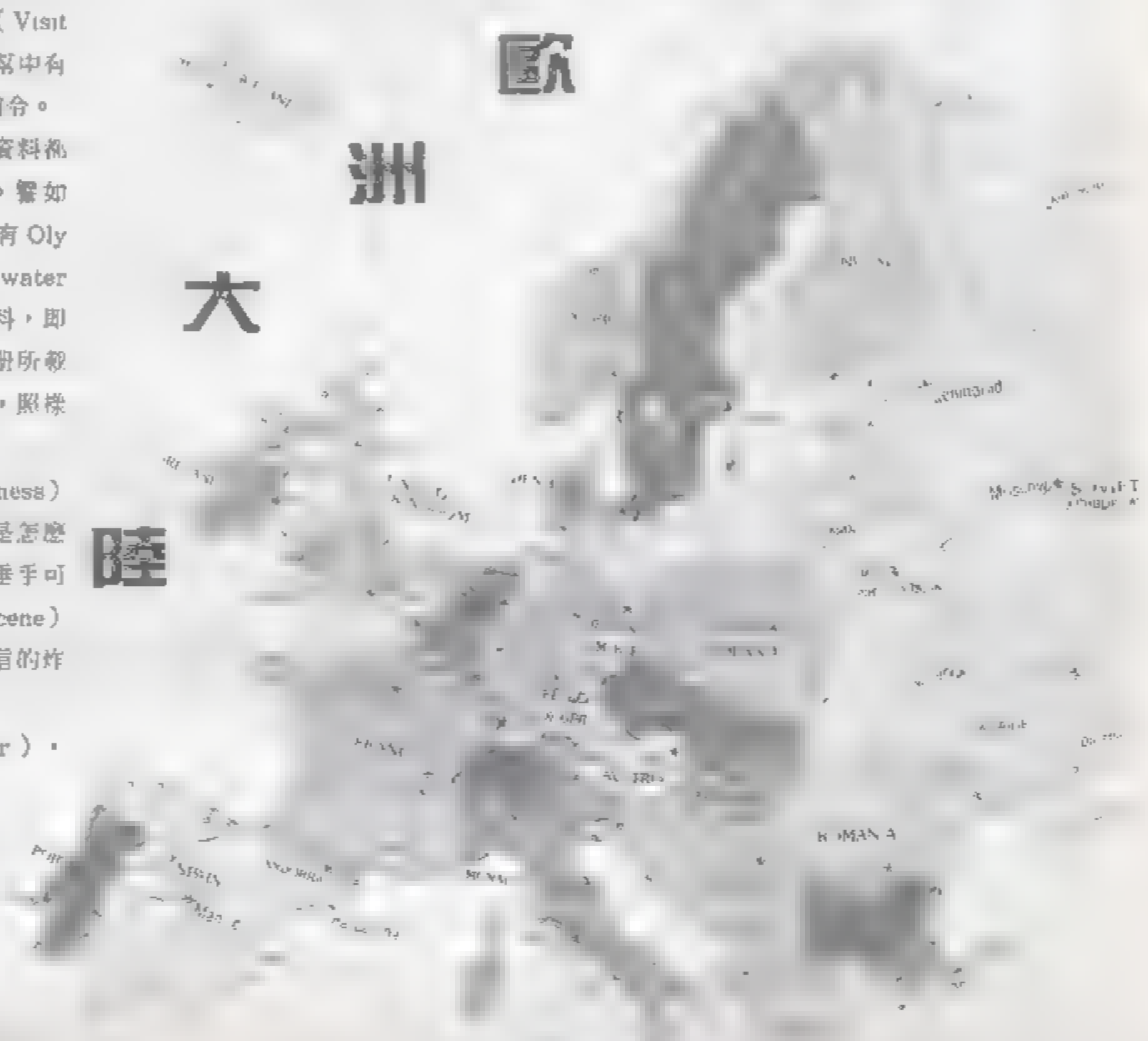
據報最出色的華生門徒已連破四十二個竊案，晉陞Super Sleuth，前途無量。正是名師指點果然不凡。

歐

洲

大

陸



緊急通知

全國各大書店均有代售

本雜誌自創刊以來，承蒙廣大讀者支持，銷路日見增長。為擴大宣傳，特在各大書店設立代售點，以便讀者隨時購買。本雜誌內容豐富，涵蓋遊戲、電腦、網路等多個領域，是廣大電腦愛好者不可缺少的讀物。歡迎廣大讀者踴躍訂閱，我們將竭誠為您服務。

《電腦世界》雜誌社 敬啟

地址：上海南京路

《電腦世界》雜誌社 敬啟

電話：021-12345678

- ★遊戲攻略：寫作軟體世界遊戲之攻略或提示。
- ★百戰未龍：修改程式或剖析資料檔。
- ★專題報導：對下期預告的專題有獨特見解或心得。
- ★PC地帶：對PC上直軟、硬體探討及各種資訊專題。
- ★電玩短語：與PC GAME相關之趣味趣實。

- ★電腦幽默：與電腦有關的笑話或笑話。
- ★國外報導：編輯外文雜誌上與PC GAME相關資訊。
- ★國內報導：對國內PC GAME或應用方面的心得人士。
- ★電腦趣聞：與電腦有關之趣聞。

1. 請用 600 格稿紙橫寫，字體務必工整，或以電腦報表印。格式如附圖。
2. 本刊對採用之稿件有修改權。不願修改請註明。
3. 文章經發表後，版權歸本刊所有。
4. 所附圖表必須清晰、完整。印表機輸出者，墨色要濃。圖表上面請用鉛筆標記。

5. 截稿日期：每月15日。
6. 截稿日期：每月15日。
7. 截稿日期：每月15日。
8. 截稿日期：每月15日。
9. 截稿日期：每月15日。

- ①目前尚只受理訂閱(續訂)半年(六期)S
 - ②續訂戶或新訂戶，請於備註欄註明，續訂戶請將編號附上
 - ③請利用郵政劃撥訂閱軟體世界雜誌 帳號：40423740
- 戶名：謝明奇
- 註：本劃撥帳號僅提供訂閱軟體世界雜誌，謝謝！！

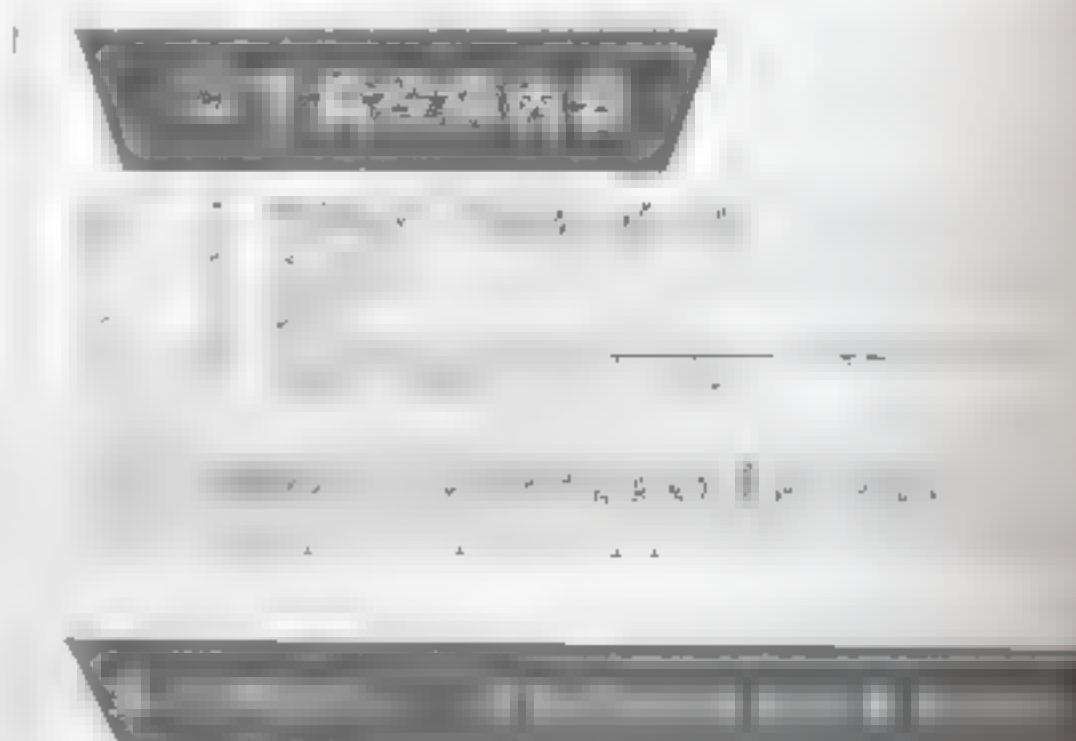
郵購週期雜誌須知

1. 請於本雜誌封面上有在書

郵購雜誌須知

1. 郵購雜誌須知
2. 郵購雜誌須知
3. 郵購雜誌須知

- 五、本公司不受理郵購電腦遊戲，欲購者請洽各代理商；
 - 六、詢問任何問題，必須附上回郵信封，否則恕不受理。
 - 七、請於電玩短語的英雄好漢，求你們行行好，投稿時1. 一定使用黑色筆2. 線條儘量明顯3. 主題與圖解須融合，否則我們大夥一起看，還真猜不出閣下大作涵意4. 請加粗5. 儘量以動畫來詮釋。如果閣下按上述而行，那真謝謝你們的大恩大德
- 美術主編敬上



電腦遊戲與我
電腦遊戲伴我成長

截稿日期：11月15日

高手請看這裡 懸賞

青色枷的詛咒 評論

Advanced Dungeons & Dragons



Trillion

。留意她的勝戰事蹟，獅頭的碑文也有助於你找到頭一個邪惡組織——名叫「火匕首」(Fire Knife)的組織，暗殺喇。

歷經一場大戰，好不容易除去「火匕首」(Fire Knife)這個咖，當來到半頭城、寶有，唉，只有兩條路可走，往影之谷(Shadow Valley)或是亞夏班弗德(Ashabenford)。選那一條都難免一戰，不論是走哪邊都是直接穿越荒野。在往影之谷的路上會碰到一票四處遊蕩的野蠻人，到亞夏班弗德的途中會遇到一隻hippogriff(馬身鸞頭長翅獸)襲擊。後者比較容易料理掉，有人建議選亞夏班弗德這條路。

亞夏班弗德城中無法任意遊逛，只能透過選單決定去處。大部份地方都是如此，除了哈普、尤拉斯(Yulash)和素格(Zhentil Keep)這三座城。

當你集結隊伍，準備出發的時候了。在往後的遊戲中，行程之外都伴隨幾個次要行程，你累積經驗是數和財富。這些行程乃是探索城鎮下方的迷宮，不過至少得冒險兩項或才能若你已甘於接受命運，

Search)等指令。小心黃金，黃金可是下等——金幣。

俠(Paladin)和流浪者(Ranger)。遊俠不但隨時受法術保護，不受任何邪魔侵害，更有醫藥的本事。而流浪者迎戰巨人類怪物(giant-sized creature)則是絕佳的安排。此外，升到高等級時，這兩者都可以學用法術。

除了人物肖像以外，「創造人物」一節與「光芒之池」沒什麼兩樣。如果你想，隨時可以替人物換個造型。只是被傳送過來的人物把他的肖像也一道帶來了，你大可不必費神修改。

一旦組成冒險隊，遊戲便從提弗頓的酒店拉開序幕。在搞清楚目前處境之後，當務之急就是去買裝備。要先選好再作打算，不然當你重新在眼前「裝備店那裡找？」時，就在酒店對面。在大肆採購的同時，忘了叫能施展法術的祭司把魔法藥水。

，如果這遊戲，就太不像活了。沙金新遊戲家(Far，將會遇見一些「怪」的怪物，如：

從某一個角度來看，「青色枷的詛咒」可以視為「光芒之池」的續集。可是「光芒之池」沒玩完，怎麼辦？別擔心「青色枷的詛咒」和「光芒之池」有一點點關聯：冒險隊在往提弗頓(Tilverton)的路上遭到埋伏擊昏，醒來時已在提弗頓一家酒店裡頭，不但裝備全被剝了，每個人的手臂上還被印了五個青藍色標記。這些「枷」來自不同的邪惡組織，透過「枷」可以控制人的行動。事到如今，只有找出這五個邪惡組織，才能除去這些「枷」了。

既然「青色枷的詛咒」是續篇，理所當然能把愛將從「光芒之池」接連過來。這麼一來，在遊戲一開始就佔到了便宜。不過別想得太美，你那些寶貝武器和裝備只能留在菲蘭城(Phlan)的博物館供世人瞻仰啦。

別那麼傷心，好不好？大家摸摸口袋看看，不是有300白金幣(相當於1500金幣)嗎？足夠大家買最好的盔甲和武器了。

倘使你沒玩過「光芒之池」，或者打算以全新的成員出這趟任務，就選擇「創造新人物」來組成冒險軍。單一職業者一開始就升到第5級，雙重職業者是第4級，至於擁有二種職業的半精靈(half-elves)除了魔法師(Magic-User)一職是第3級外，其他都是第4級。

遊戲中，主要角色是冒險隊，這

一旦除去其中四個枷，早在「光芒之池」中便已結識的「故友」——泰蘭特拉克斯（Tyranthraxus）便在米斯·德瑞納（Myth Drannor）廢墟中等候你的大駕光臨。最後的結局頗令人失望，玩者除了存下目前位置（供續集使用吧？）外，什麼事也不能做。

本遊戲的戰鬥（combat）基本上和「光芒之池」相同，只不過一次遭遇的敵人數目比較少，例如一群ore絕不會超過30隻。但另一方面，本遊戲在戰鬥中，敵人的AC值（Armor Class）和THACO值（To Hit Armor Class）的計算方式，與「光芒之池」大不相同。

小人物（NPC）的移動，本遊戲的隨機產生器（random number generator）確實有問題。根據我的體驗，亂數產生器總是給冒險隊員較低的值，而給怪物較高的值。如果真的依據手冊上的公式來計算，隊員們根本不會那麼常被擊中，尤其是AC值很低的時候。

舉個例子來說吧：提弗頓城的下水道中住著一種以莖堆維生的瓶蠟生物，喚作Otyugh。這種生物縱使再孔武有力，亂數也祇要拿到19才能打中AC=-6的對手，拿到20以擊中AC=-7的敵人。奇妙的事發生了，多次交戰下來，他們拿到的亂數往往不是19便是20！與低等級敵人交手時，這種現象特別明顯，除非隊員的THACO值很低。因此我非常懷疑程式所用計算公式的正確性。

在畫面方面，「青色枷的詛咒」比「光芒之池」多了一些改進：譬如怪物欺近攻來的動畫就很棒。唯一例外的是黑龍（black dragan），牠在攻擊時總是一副餓荒了的模樣。

執行速度在本遊戲仍然令人詬病。雖然宣稱IBM版會較快，但依我言仍然沒比「光芒之池」快多少。我的電腦是8Mhz，如果改用10Mhz以上的電腦，情況或許就好多了。

和「光芒之池」一樣，本遊戲依舊使用飽受責難的密碼盤來作保護。不同的是：這次不必輸入整個字，只需要輸入一個字母。此外，在遊戲過程中，不論你正往那兒行，不時會有一個老頭兒跑出來向你索密碼，所以

別把密碼盤搞丟了。

在某些方面「青色枷的詛咒」的確令人有些失望。除了在龍與地下城（Advanced Dungeons & Dragons）體系中所增添的魔法和魔法物品系統外，了無建樹。整個遊戲重心仍然在砍砍殺殺，根本沒有謎語可解，真正扮演的角色，實在不多。

另外，某些情節倘若好好加以利用，必然大增加遊戲的深度。例如在米斯·德瑞納廢墟中遇見虎面人（Rakshasa）一事就可設計得更可趣：如果玩者願意，讓牠也加入虎面人辯論式的賭局，那時他就要面臨一個問題——誰的話可以信？

像這樣的偶發事件，絕對會增加

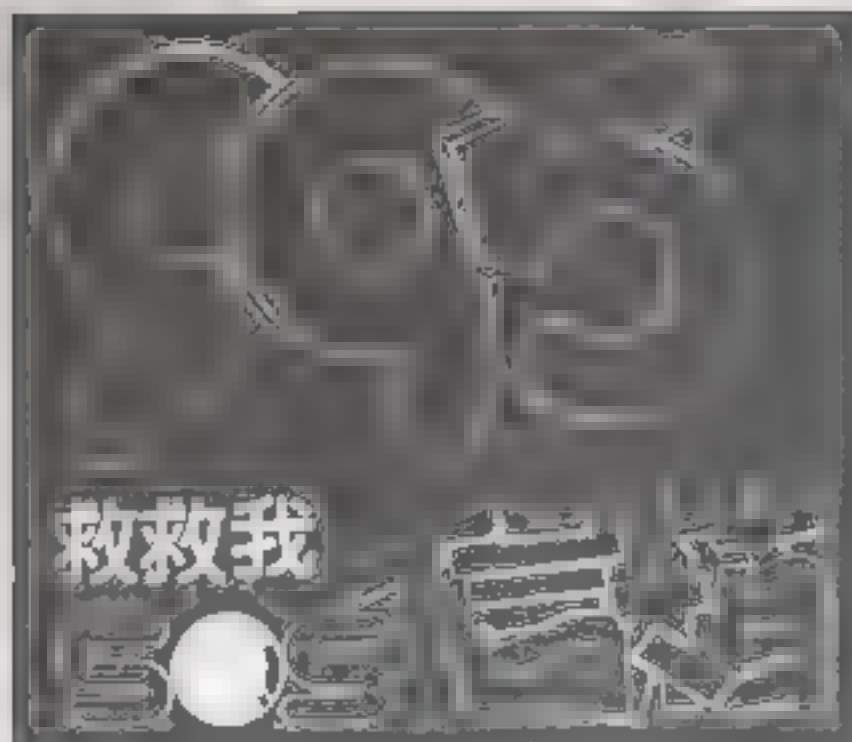
遊戲的趣味性。而讓玩者能與一小派系交易，甚至加入它、指揮它與另一派系對抗……等等，只要好好賦予真實感，必然會讓玩者有更強烈的扮演角色的感覺。當然啦，能增加一些謎語，更好。

以上的疑慮，目前已經不能再忽視了，因為遊戲結束時，冒險隊員都升到相當高的等級，更擁有巨額的經驗點數，如果這個隊伍還打算傳到下一個遊戲中，就該強調角色扮演，而不是打鬥殺伐。蓋龍與地下城系列遊戲的精髓並非在於丟骰子取亂數，而是在於人物與他們世界的互動關係上。（資料來源：Computer Gaming World 1989年九月號）



再靠過來！別怪我不客氣





請位發燒友請注意

「敏敏天地」已正名為「995信箱」

↑ 各位發燒友，請注意，本報「敏敏天地」已正名為「995信箱」，以後所有有關本報的信件，請寄到「995信箱」，以便我們能及時收到，並轉交給有關部門處理。謝謝大家的配合。

遊戲：《濃縮水》

問題：(1) 濃縮水、小巧型軍刀、雷射槍各在何處？

(2) 如何通過沙漠區？

遊戲：創世紀IV天人合一

問題：(1) 獎憑、寶石、神符、Horn 是如何獲得？有何用途？

(2) Candle、Book、Bell 如何使用？

3 如何讓督伊德教徒、武士和戰士加入隊伍？

4 變龍和龍參差如何挖？

遊戲：冰城傳城II

問題：(1) 賭城要如何進去？

(2) 1 號城的地下迷宮如何到達第三層？

遊戲：魔法生死鬥

問題：魔杖、鏢子在何處？地圖怎麼拿？刀子有何用途？

姓名：朱家德

電話：(06) 267-0905

地址：台南市立德八路3巷32號

遊戲：宇宙傳奇III

問題：Warp Motorator 要怎麼發動，因為連吊車都找不到。

電話：(02) 715-2949



2次登場

下列發燒友有難，希望有志士仁人拔刀相助，彼等感激不盡！



遊戲：警察故事I

問題：在開車亂逛後，即碰到一個車

遊戲：警察故事II

問題：手槍如何拿？廁所的 locker 如何開？工具箱又在那？

姓名：王光傑

電話：(02) 391-8551

遊戲：幻想空間II

問題：在毒河時為何找不到樹膠？

遊戲：醫生也瘋狂

問題：怎樣使病人埋口？

姓名：黃世剛

地址：香港灣仔洛道338號13樓A座

問題：如何開啟鎖著的寶箱？

姓名：黃彥彰

電話：(035) 31-4581

遊戲：警察故事II

問題：為什麼到棉花田，舉槍向左走，並還擊之後，非但沒嚇走他，反遭槍殺？

姓名：蔡時倫

電話：(04) 321-0628

地址：區40339大坡十街53

地址：北市古亭區10760羅斯福路二段126號71

遊戲：影之門

問題：進入第一個門後可見另外三個門，我要如何打開並進入呢？

姓名：江政傑

電話：(02) 834-8616

遊戲：蘇來拉的冒險

問題：我要如何挖墳場的五件東西？地點？理由？東西名稱？指令格式？

姓名：林聖榮

地址：彰化市彰新路二段37巷6弄1號

遊戲：魔神之吼

問題：如何學到神授之術

姓名：蔡建東

地址：台中市和平街186-2號

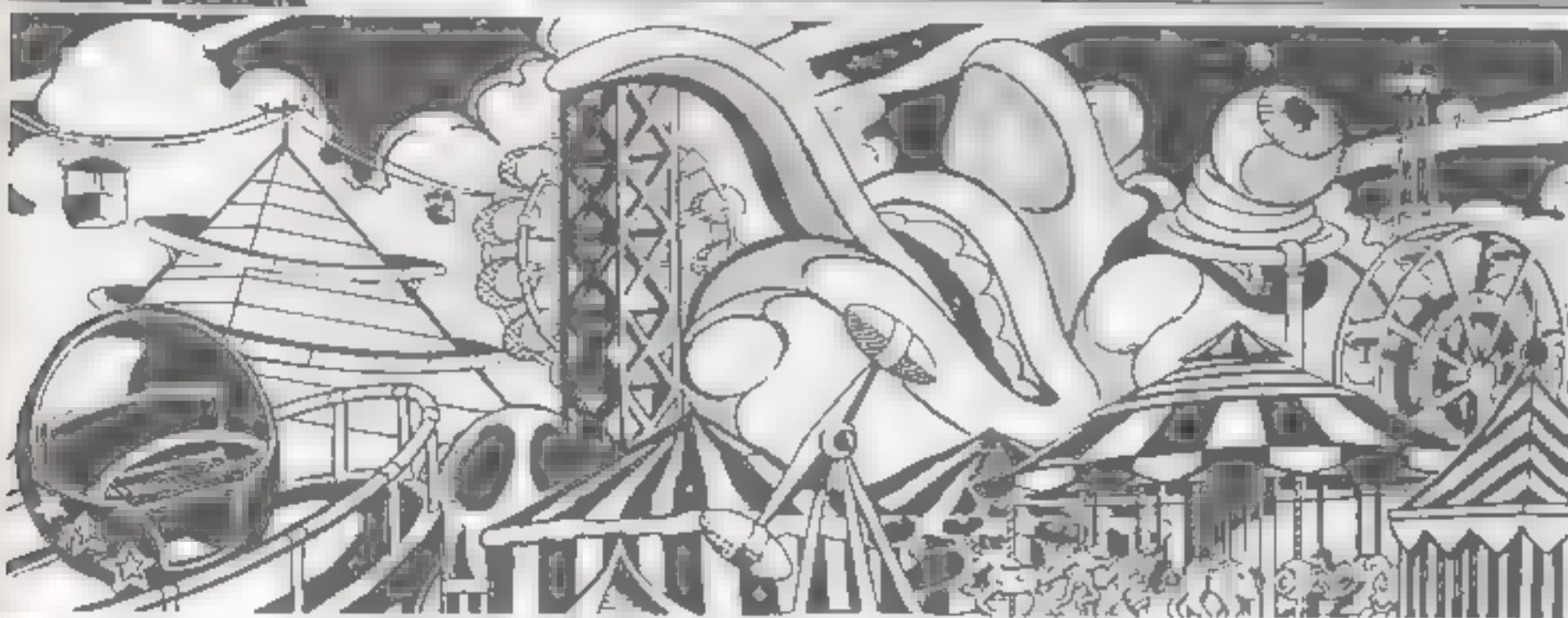




七嘴八舌

遊戲大家談

TALKATIVE FORUM ALWAYS GAMES



Aloha! 玩了成千上百個電腦遊戲之後，您心目中必然有所鍾愛，願不願向大家推介呢？本期先請軟體世界特約作家打頭陣，談一談他們的最愛，且聽他們怎麼說——

ONE / 柯志群

這是一篇野人復仇記。在 T.A. 色模式下，主角的英姿相當神勇。敵人、陷阱都要在某種距離之內才會啟動觸發，即使是動作遊戲的生手可以隨時上步在安全距離，思慮如何擊殺對手。

在音效上也有其特有的風味，我蠻喜歡那隻惡犬的怒吼，你覺得呢？

不過仍有數點遺憾。

- (1) 即使是在 EGA 模式，仍有部份敵人的色澤令人感到單調。
- (2) 控制鍵的安排有部份違反一般的習慣，有些人或許不太能適應。

此外，沒有毫無死角的樓梯，是一地、還是無窮？

最令我百思不解的是既「後天」又為何「野人」？



本遊戲的最大特色，在於人物各種動作的控制方式，無須像「幻想空間」般鍵入英文指令，只需移動游標選擇螢幕下方的指令鍵即可，相當簡便。而指令中的「What is」，更使畫面上的重要物品無所遁形。此外，活潑生動的人物造型以及臨場起變的劇情，均為一大特色。

遊戲的缺點則為：可供撿拾的物品過多而其功用不明以致線索凌亂，不知從何處著手。但，遊戲附件的英文報紙可提供蛛絲馬跡。此外，須親自整理筆記，繪製地圖，否則天旋地轉，如入五里霧中，這對懶得動筆及空間觀念較差之玩家，是一大障礙。

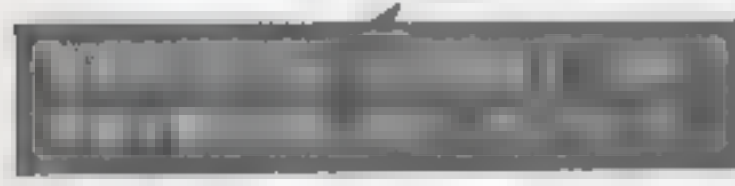
難度較高的遊戲，自然較具挑戰性同時也免不了令玩家產生無力感。所幸軟體世界體恤消費者，已於雜誌第 3 期堂堂推出本遊戲的完全攻略。諸位若已照攻略完成任務，不妨另闢蹊徑再闖虎穴一次，屆時必將發現更大的探索樂趣。

THREE / 黃子明

警察故事 I 遠比第一集精彩，不但「入下水」，還要遠赴他鄉。辦案周旋，更須「翻牆越牆」的去處，每一條線索都是破案的關鍵。為了蒐集線索，除了潛水打撈屍體、赴令人臉紅心跳的約會外，還要小心班故佈疑陣安排的死它陷阱！此外在飛機上居然有恐怖份子劫機和令人冷汗直冒的炸彈拆除過程。

最令我難忘的是遊戲最後和班的決死戰。那時我躲在水管後面等班進入射程，那知班突然轉身開槍！當時嚇了一大跳，現在回想起來，實在好笑，可見自己已玩瘋了。

文字冒險遊戲的缺點就是困難度高，有些問題除了作者外，就是把腦袋敲破了也無法解答，應該像宇宙傳奇 III 一樣，當不幸身亡時，作者就會提示，如此相信玩家一定會大大



每個人都有夢想，而我的夢想就是實現我夢想的東西。由於我非常喜歡直升機，所以無敵飛狼一上市就被我網羅了。至今仍然愛不釋手，而且每每為了得獎章不擇手段：當出任務毫無傷返回基地時，就故意不打密碼讓基地轟下來，如此就多得一枚紫心勳章。哈

無敵飛狼在靜態攻擊時，人會被後座力震得往後退；在發射火箭時還會抖一下，而且爆炸聲非常像，亂真的。此外被各種武器劇攻時，那種手忙腳亂的情景只能親自體會了。

不過有一點覺得蠻可惜的，就是沒有和F-19一樣的特殊景觀和效果，否則此遊戲更出色。話說回來，它仍是直升機遊戲中的第一，後悔！



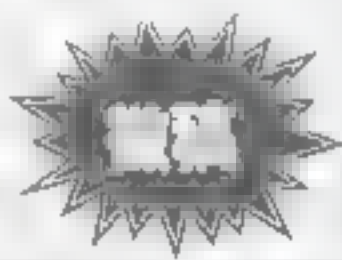
故事中，機動裝甲扮演了極重要的角色；而機動裝甲往常多半是出現在動作遊戲中。因此，機動裝甲不僅是在一個新的舞台演出，同時也在RPG世界裡添了一般清泉。

在這裡，每場戰鬥的勝利並沒有經驗值的獲得，轉而注重的是如何賺進大把鈔票來加強武裝。戰鬥只是完成任務途中的障礙。

特別要提出的是RPG式的模擬戰爭場面，像是冬之魔、光芒之池和青色物的詛咒都有相似的情況。在鐵甲爭霸戰中，少了法術的神祕，卻增加多樣化攻擊的情勢（一部機動裝甲全身上下可以裝置十來種武器），感覺不動一下就不痛快的朋友們應該不致後悔！

初期是主人翁傑森（JASON）的機動裝甲訓練訓練；漫長的中段旅程，是為了找出傳說中秘重，並四處打聽（機動裝甲會比較輕鬆）；末了則是破解磁庫中的安全密碼系統。意外的是只要有傑森和雷克斯（REX）兩人就能完成任務……。

從一開始的場面情節就相當曲折引人，可惜最後的結局似乎太冷場，有點虎頭蛇尾。不知是不是為了使於推出續集？



各位玩家針對下列遊戲發行已見，務必兼採優點與待改進處：

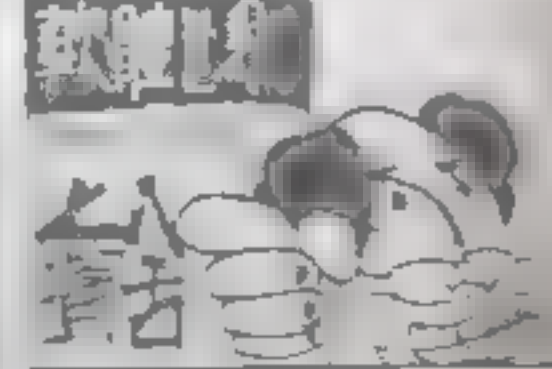
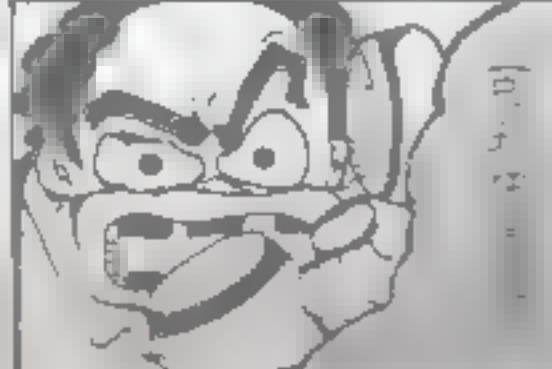
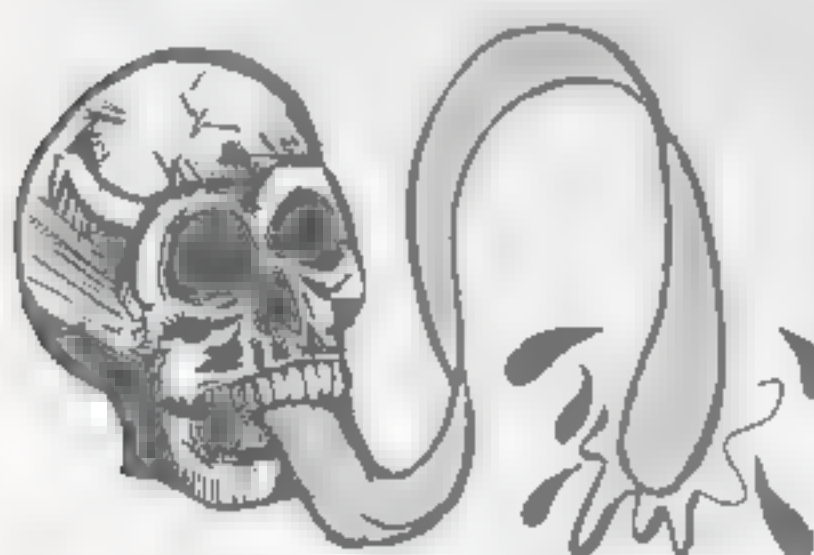
十一月十五日截稿者——

- ①聖戰奇兵·冒險版
- ②F-15 鷹式戰鬥機
- ③立體俄羅斯方塊
- ④烏茲街鋒析

十二月十五日截稿者——

- ①魔鬼魁星II
- ②聖戰奇兵·動作版

來稿一律用600字稿紙填寫，字數300~600字（即半張到一張稿紙）。錄取者將可獲得會務版遊戲（一片裝）一套。勿失良機！



ACMA

386 SX 卯上 386



你不能不曉得 微處理機戰場風起雲湧，繼80386之後，又崛起80386 SX這支勁旅，來勢洶洶，80386已備受威脅

列位 看官請屏氣凝神靜觀這幕好戲

/ 向陽花

一、好戲登場——競價、競速與軟體支援

長久以來，價格一直是32位元電腦銷售的瓶頸，386機器（以80386作CPU）自不例外。何以同屬32位元電腦的386 SX 機器卻能以286機器之價位來攻佔市場呢？一是80386 SX 微處理機就比80386微處理機便宜，因為80386 SX 雖具有80386的32位元的內部指令，卻像80286只有16條資料線和24條位址線。二是80386 SX 機板上的零件（轉換IC）較少較便宜的緣故。

80386 SX 採取減少資料線和位址線，在移動32位元指令或資料進出CPU 的速度上，80386 SX 只有80386的一半。正是「魚與熊掌不可得兼」。不過大多數的386 軟體並不需

常做這種搬移，所以選用80386 SX 或80386在執行速度上就沒太大差異。

386機器的賣點除了價格偏高外，便是應用軟體少又貴，遠不如286機器。而386 SX 機體架構下跑286及

多款多任務系統，被改寫來支援80386，例如程式環境DESQVIEW 386、VM / 386、Microsoft Windows / 386，多作工具軟體如NIX 5.0、應用軟體Paradox 386、Interleaf Publisher、CADKEY III Plus 等。80386 SX 凡同蒙其利。

此外，Intel 公司亦推出低功率80387 SX 數學計算器、80385 SX 快

二、群雄併起，逐鹿中原

386 SX 的誕生是為了進佔低階的386市場，且提供中級的386功能。

趨勢，國內廠商紛紛推出同類型機種，競爭這塊大餅。現就根據手邊資料，對倫飛 Superset 490、亞洲海狐 F21、三光 DT 386 SX 三種

一、倫飛 Superset 490

Superset 490是一項新穎的設計，該系統配備將 RS 232、MGP 卡、H/Disk 之 Controller 均內建於母板上。有4個擴充槽，乍看之下似乎不夠用，但基本上它們都是空著的。為了節省空間，擴充槽採水平式，使得寬度、深度都少了些。

Superset 490運用了286系統再加上分立的邏輯元件和 Surface Mount VLSI 晶片，和一裝有Phoenix



EEXT 286 DUAL MODE BIOS 的子板，它是作了配合80386CPU P9 版本的修改的。

Superset 490所有電路整合在板上，因為它的 AT-Bus 介面僅需一個處理器和幾個晶片，可降低生產成本；此外硬碟和控制卡整合為一，不會額外佔用一個擴充槽，且不影响

作為 Shadow 或擴充記憶體的使用，具有 PAGE INTERLEAVE (記憶體頁式管理) 設計。執行速度高達 21 MHz、1 2 MB 軟式磁碟×2部、另預留 2 個 5¼"、3½" 擴充空間、DRIVE 卡、RS-232 卡、MGP 卡、101 鍵加強功能鍵盤、14吋半血直角螢幕、200 W 的 SWITCHING

之一，就如同家電業轉投資 PC 市場將營運觸角再作縱、橫延伸。

據其行銷經理認為：所謂286即將被淘汰，應只是指低速的286，高速的286仍有可為。當然所有市場的變化最後還是取決於使用者的選擇。如果使用者的目的只是為了現在好用而不考慮到日後升級至32位元電腦，那麼他也就沒有再多花錢的必要；相反的，如果他考慮到日後有需要提升為32位元電腦，而機器又可長久使用，也許他就願意多花一些錢購買 P9 機種電腦。

DT 386 SX CPU 採80386 SX—16、16 MHz Wait State、1 MB 的記憶體 (可於母板上擴充至 5 MB)、1 2 MB 5¼ 軟碟×2 台、保留有一個 3½" 硬式磁碟擴充空間、RS-232 卡、145 W POWER SUPPLY、101 KEY 中英文鍵盤、14吋高解析螢幕，可應用於網路及電腦輔助設計、製造 (CAD / CAM)。擁有 DT 386 SX，僅需43 900元震撼價。

三、合用最好

Intel 公司說：286快消失了，取而代之的是386的時代。果真如此，386 SX 就成了286到386的踏板。面臨這一波產品攻勢，消費者是繼續使用286，還是換部386 SX 或386？老話一句：看您的需要。



新銳的、更節省時間 的海狐 F-21 嶄新面貌

選擇那種硬碟的權利。

偷飛號召，只要 \$ 39,950 就可擁有 1 MB (可擴充至 8 MB)、16 MHz 執行速度、1 2 MB 軟碟×2 台、RS-232 卡、Magic Combo 卡、AT Bus Controller、DRIVE 卡、101 key、14吋螢幕，如此配備的 386 SX 電腦了。

海狐 F21

海狐 F21 在母板上可擴充至 8 MB (用 100 ns SIMM 晶片) ；採用了 Shadow RAM 的技術，以放入 Video 和 BIOS 母板上支援 LIM / EMS 4 0 擴充記憶功能。1 BM RAM 中 640 K 為 DOS 環境，384 K

POWER SUPPLY 高功率輸出，附 110 / 220 V 使用，滿足使用者擴充週邊產品之可能。

亞洲電腦強調說，海狐21是該公司經過長久醞育開發完成，並於廠內作長時間測試，確實達成當初「短小精幹」的設計目標；海狐21售價只有 39,900 元，而且享有良好的售後服務和支援，非常值得消費者考慮。

DT 386 SX

是在今年才進軍 PC 市場的騎車，但雖然在短短的時間內對整個市場造成震撼，而電腦生產量也驟增，美

心動不如馬上行動



超級作曲家 —更多的樂器

Y. L. W

在魔奇音效卡中的內附程式「超級作曲家」，除了提供多種音色的功能，也展現了電子合成樂的魅力所在。只可惜，它內部只提供了48種樂器。但筆者發現，如果將「音樂點唱機」中的檔案拷貝至「超級作曲家」的目錄下，便可以多出下列13種樂器以供作曲之用。

- 1) ACCORDN
- 2) CLAR 2
- 3) ELCLAV 1
- 4) ELPIANO 1
- 5) GUITAR 1
- 6) HHHAT 2
- 7) ORGAN 3
- 8) ORGAN 3A
- 9) ORGAN 3B
- 10) PIANO
- 11) PIANO 3
- 12) SYN 9
- 13) TOM 2

註1：在說明書中，尚有6種樂器名稱印錯，訂正如下：

- HARPSI 1 → HARPSI 3
- SYNBASS → SYNBASS 1
- TINCAN → TINCAN 1
- TOM → TOM 1
- VLNP 122 → VLNP122 1
- XYLOI → XYLO 1

註2：其實改變樂器音色的關鍵，就在 * INS 的檔案中，長度只有54 bytes，讀者若有興趣，可用 pctools 自行修改，搞不好可以創出像南胡，北管一樣的音色喲！

註3：如果你的電腦有 TURBO 裝置，最好將它關上，否則你的魔奇音效卡可是會“走音哦”。

Super Crazy 程式



各位好！在第五期的PC專欄裡，MG A Debug的教學一文中的

GT.COM說是可以使MGA上模擬CGA的遊戲產生超大螢幕的效果。但經筆者再三測試，卻發現放大後螢幕會產生條紋。就像隔著鐵窗玩一樣。因此筆者便另外寫了程式（SCRAZY.ASM）以克服這個問題。

使用方法如下：利用MASM → LINK → EXE2BIN 或 TASM → TLINK /X/t 產生SCRAZY.COM 並載入之。使用時按下ctrl+右shift即可進入繪圖模式。然而按下此功能鍵的恰當時機則因遊戲不同而異。一般而言，有Crazy, Mono, Sim等程式（模擬CGA程式）的遊戲，皆可進入遊戲之前，就按下功能鍵。而其

/周子全

讀者在使用的時候，可能會發現螢幕的最上端或最下端有雜訊或顯示不出來，那是因為各個遊戲繪圖的記憶體起始位址不同所致。可將SCRAZY.ASM中graph-table的最後一個值稍加修改即可解決。筆者建議的理想值為0A0h或00h（GT.ASM也可如此改）。

讀者若覺得速度變得太慢，可將程式中count的比較值（**處）速度增減（3h~12h）。所以此程式也可充當delay用。

註1：執行時不可將CRAZY, MONO, SIM載入記憶體。

註2：若出現「找不到CG

且，則打入Y

ACM

```

index_port equ 3b4h
data_port equ 3b5h
ctrl_port equ 3b8h
ability_port equ 3bfh

_text segment para
    assume cs:_text,ds:_text
    org 100h
start: jmp set_int

graph db 0
count db 0
graph_table db 34h,28h,2bh,07h,66h
            db 00h,62h,62h,02h,03h
            db 00h,00h,00h,00h

new_int:
    pushf
    cli
    cld
    push ax
    push cx
    push dx
    push ds
    push es
    push si
    push di

    push cs
    pop ds

    cmp graph,0
    je change_mode

    inc count
    cmp count,5
    jne change_mode
    mov count,0

    mov ax,0b000h
    mov es,ax
    mov ax,0b800h
    mov ds,ax

    mov cx,1000h
    mov di,0
    mov si,0
    rep movsw

    mov cx,1000h
    mov di,6000h
    rep movsw

    mov cx,2000h
    mov di,2000h
    mov si,0
    rep movsw

change_mode:
    push cs
    pop ds

    mov ah,2

    int 16h
    and al,5
    cmp al,5
    jne quit
    mov graph,1

    mov ax,40h
    mov es,ax
    mov byte ptr es:[10h],6dh

    mov ax,4
    int 10h

    mov al,3
    mov dx,ability_port
    out dx,al

    lea si,graph_table
    mov ah,0
    mov cx,0eh
    cld
set_data_loop:
    mov al,ah
    mov dx,index_port
    out dx,al
    lodsb
    mov dx,data_port
    out dx,al
    inc ah
    loop set_data_loop

    mov al,0ah
    mov dx,ctrl_port
    out dx,al

    mov ax,0b800h
    mov es,ax
    mov cx,4000h
    xor di,di
    xor ax,ax
    rep stosw

quit:
    pop di
    pop si
    pop si
    pop ds
    pop dx
    pop cx
    pop ax
    popf
    iret

set_int:
    cli
    lea dx,new_int
    mov ax,251ch
    int 21h
    sti

    lea dx,set_int+1
    int 27h

_text ends

end start

```


DOS4.0 與 DOS3.3 之比較



/ 林宏亮

上期為大家介紹了DOS 4.0版和3.3版在系統架構上的不同之處，本期將為大家介紹在指令方面的不同，包括了新增指令及原有指令功能加強部份，最後為大家簡單介紹DOS 4.0版所特有的DOS外殼（Shell）。

五、新、舊版DOS指令比較

在本節中將為大家一一解說新版DOS指令和原有指令比較，功能增強的部份，對於新增指令則詳加註明並列出其用法。

1 APPEND指令：新版的Append指令增加了在處理Attrib, Backup, Dir, Replace, Restore, Xcopy指令時，對原先之/X參數之控制切換，其格式為：

```
Append [ path ] [ /X [ . on ]
[ /path : on ] 或
Append [ path ] [ /X : off ]
path : off ] 或
```

如果在執行上述指令時，想暫時將/X的功能（INT 21h之功能11H, 4BH, 4EH）取消的話，可將 /X : off 參數，要恢復時，再將 /X : on 參數即可。

2 ATTRIB指令：在網路作業下，如果應用程式產生了一個可讀/寫的檔案，新版的Attrib指令將強制加上唯讀（read only）屬性，以允許網路系統之檔案共享。

3. BACKUP指令：加強原有之 /f 參數，新版之 /f 參數格式為 [/f : size]，其中size依磁碟片之不同而設定，有效之size值如下所系：

| 磁碟片 | 有效之size值 |
|--------------|---|
| 5.25吋 1.2MB | 1, 2, 4, 8, 16, 32, 64, 128, 256, 512, 1024, 2048, 4096, 8192, 16384, 32768, 65536, 131072, 262144, 524288, 1048576 |
| 5.25吋 1.44MB | 1, 2, 4, 8, 16, 32, 64, 128, 256, 512, 1024, 2048, 4096, 8192, 16384, 32768, 65536, 131072, 262144, 524288, 1048576 |
| 5.25吋 2.88MB | 1, 2, 4, 8, 16, 32, 64, 128, 256, 512, 1024, 2048, 4096, 8192, 16384, 32768, 65536, 131072, 262144, 524288, 1048576 |
| 3.5吋 1.44MB | 1, 2, 4, 8, 16, 32, 64, 128, 256, 512, 1024, 2048, 4096, 8192, 16384, 32768, 65536, 131072, 262144, 524288, 1048576 |
| 3.5吋 2.88MB | 1, 2, 4, 8, 16, 32, 64, 128, 256, 512, 1024, 2048, 4096, 8192, 16384, 32768, 65536, 131072, 262144, 524288, 1048576 |

因此如果你使用的磁片和磁碟機預定的容量不同時，不必像以往先要用Format指令格式化後才能用來Backup，直接可用空白片（未新格式化），再加上 /f 參數及適當之size值即可。



4 批次檔（Batch File）指令：除了CALL副指令（Subcommand）外，和舊版均相同，新版的Call副指令格式如下：

```
CALL ( drive : ) ( path \ batchfile ( argument ) 其中 argument ) 參數為新增之參數，其
```

參數的下一層指令：

5 DEL (ERASE) 指令：新增加/P參數，如果你在DEL指令時有加上/P參數，則在刪除任何一個檔案之前，螢幕上均會出現...Delete (Y/N)? 訊息，讓你最後一次檢查是否真的要刪除此檔案，避免不小心殺錯檔案。

6 FASTOPEN 指令：新版的指令格式如下：

```
Fastopen [ drive: [ n ... ] ]  
X或
```

```
Fastopen [ drive: [ ( [ n ]  
, m ) ] [ ... ] ] / X
```

其中新增之/X參數可以讓你將Fastopen所用到的隱式緩衝(cache)放在符合LIM 4.0規範的擴充記憶體(Expanded Memory)內。
n為fastopen工作的檔案個數，其值由10~99。如果沒有指定則預設值為10(3.3版預設值為34)。
m為新增項目，代表所指定磁碟機之檔案延伸項目(File extent entries)之個數，其值為1~999。如果沒有指定表示不使用此項功能。
對n值而言，每增加一個系統須使用48位元組之記憶體(3.3版為35位元組)，對m值則為16位元組，因此如果考慮到記憶體大小时，n或m值不能不加以限制，同時若設定值太大，則在檔案開啟(Open)時，搜尋fastopen的緩衝區所花費的額外時間也不能不加以考慮。

7 FC指令：為新增指令，用以比較二個檔案或二組檔案間是否有所不同，和COMP指令不同之處在於FC可以對長度不同的檔案作比較。其格式如下：

文字檔

```
FC [ /a ] [ /c ] [ /L ]  
[ /Lbn ] [ /n ] [ /t ] [ w ]  
[ /nnnn ] [ drive: ] path  
name 1 [ drive: ] pathna  
me 2
```

二進位檔，

```
FC [ /b ] [ /nnnn ] [ drive: ]  
pathname 1 [ drive: ] pathna  
me 2
```

其中pathname 1表示所要比較的第一個檔案，pathname 2則為第二個檔案。

a及/b為指定作文字(ASCII)或二進位(Binary)之比較。

/c參數表示在作文字比較時不論其大小寫為何，一律視作大寫。

L參數表示在檔案延伸檔名不是.exe、.com、.sys、.obj、.lib、或.bin時一律以文字方式比較，為FC之預設參數。

Lb參數設定比較使用之行緩衝區(line buffer)大小為n行，程式預設值為100行，如果檔案中有連續超過此設定行數之不同時，FC程式將提前結束。

n參數用以在做文字比較時顯示行號(line number)。

w參數指示FC程式將空白字元(White space—包括空、及換格字元)壓縮，視成單一空白字元來作比較。

nnnn參數指定在FC程式找到一處不同後，必須要有nnnn指定之連續行完全相同，如果相同行數少於此設定，則其後之內容即使相同也將被視為不同。

FC指令最適合用來比較修改前、後的文書檔，很容易可以看出修改過的不同之處。

8 FDISK指令：用以規劃DOS使用的硬式磁碟機，在上期已為大家說明其改進之處，在此不再重覆。

9. FORMAT指令：新增/t參數，其定義請參考BACKUP指令說明，因此現在你還可以用下列格式來將磁片格式化：

```
Format drive v label  
[ /f size s
```

直接用/t參數指令明磁片容量，不需以像前用/4、/8等參數。

10. GRAPHICS指令：4.0版的Graphics指令在功能上做了很大的擴充，增加了EGA、VGA及8514/A顯示卡的螢幕硬拷貝功能。指令格式如下：

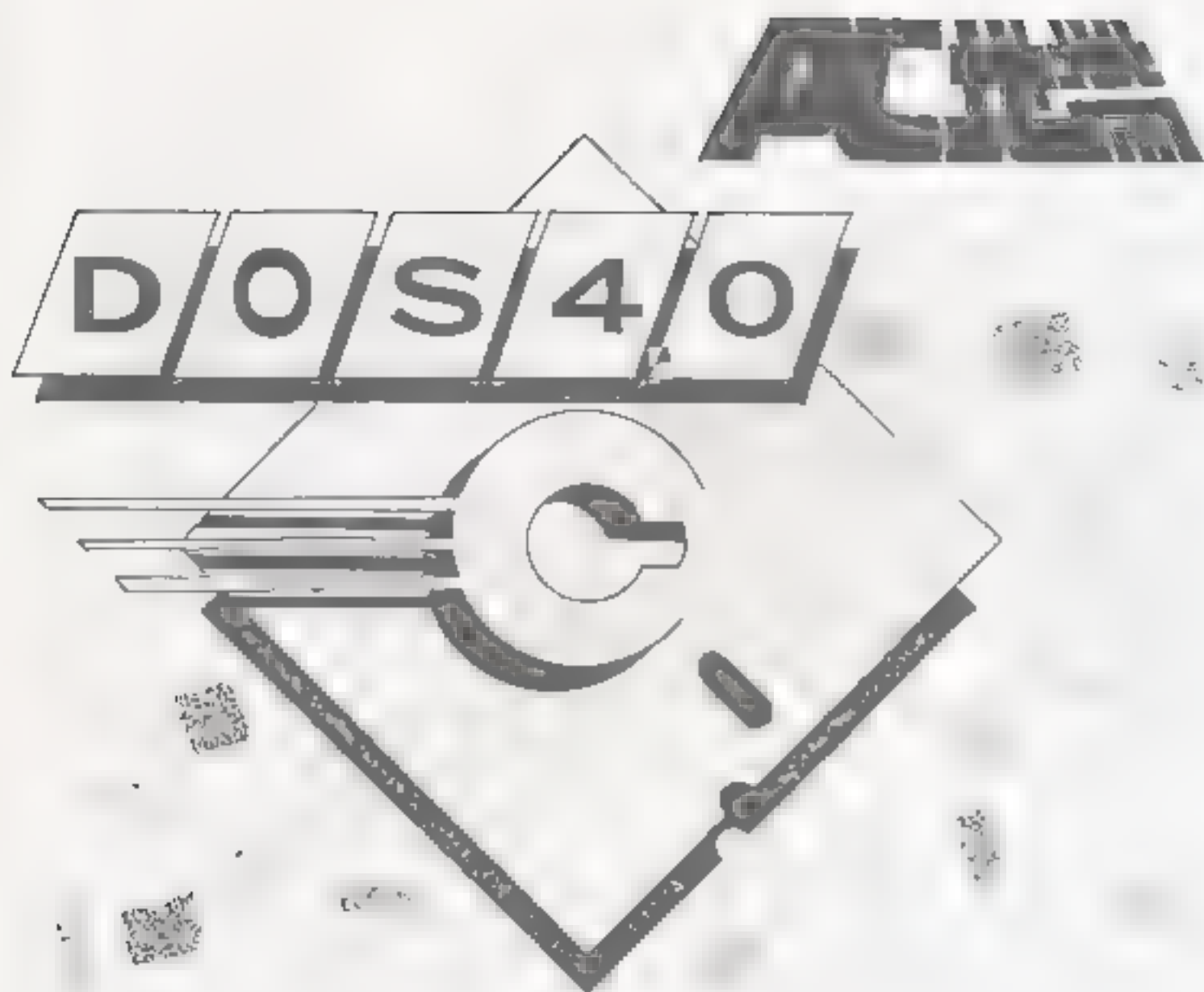
```
Graphics type [ profile ] [ /  
r ] [ /b ] [ /lcd ] [ printb  
ox: id ]
```

其中profile為印表機之資料檔，如果未指明則一律使用graphics-pro檔中的印表機資料。

printbox則用以選擇列印方格的大小，id目前有二種選擇：STD或LCD，但是必須和資料檔中的PRINTBOX指令所指定的相符合。本參數可縮寫成/pb。

新版本的指令和原有指令比較功能增強了許多





11. MEM指令：為新增指令，顯示目前系統記憶的使用狀態，其格式如下：

Mem [/program /debug

如果只使用Mem指令，則只顯示系統共有多少記憶體及現在有多少可用記憶體；如果加上 /program 則會將目前有那些程式使用記憶體的狀況顯示出來；如果加上 /debug 則還會顯示DOS內部驅動程式佔用記憶體狀況及其他程式設計師有興趣之訊息。

有了Mem指令後，相信大家更能對DOS的記憶體分配管理有進一步的認識。

12. MODE指令：新版的Mode指令格式上有不少改變，功能也加了不少，現在依其對不同裝置之設定分別敘述如下：

1) 顯示裝置狀態 (device status)
，格式為：

mode [device] [/sta [tus]]

2) 印表機設定 (Configure printer)
，格式為：

mode LPTn [:] [c]

[, [l] [, r]] 或

mode LPTn [cols=c] [lines=l] [retry=r]

其中和舊版不同的地方在於重試 (retry) 的動作新版的r值可為

E：回覆錯誤 (Error)。

B：回覆忙線 (Busy)。

R：回覆備妥 (Ready)。

NONE：不作任何重試動作。

3 串列埠 (serial port) 設定，
格式為：

mode COMm [:] [,

d [, s [, r]]]

mode COMm baud

d [stop=s] [parity=p]

[retry=r]

關於retry之說明請看 2 印表機設定。

4) 顯示模式 (display mode) 設定，格式為：

mode display. n 或

mode [display] , shift [, test] 或

mode con [:] [cols=m]

[Lines=n]

其中display為40，80，BW40，BW80，，CO40，CO80 或是 MONO，定義和舊版相似，後面的n則表示螢幕列數，為25，43，50，視你所用的顯示卡而定。

shift則是在CGA卡下可調整螢幕向左 (L) 或向右 (R) 移動。

5) 鍵盤模式 (Keyboard mode)
，用以設定鍵盤的反應速度，其格式為：

mode con [:] rate=r delay

=d

其中r設定按鍵之間隔時間，範圍由1—32，d設定自動重覆開始的延遲時間，可能的值為1—4，代表 25，.50，.75及1秒之延遲時間。

其他有關碼頁 (Code page) 及印表重導向 (Redirect Printing) 功能則和舊版相。

13. REPLACE指令：增加了 /u 參數，指定只取代在目標目錄中比在原始目錄中更老的檔案，也就是只取代有更新過 (Updated) 的檔案，執行時會檢查檔案產生的日期及時間來決定是否取代，因此如果你的系統時間準確的話，用 /u 參數來做Replace會更方便。

14. SELECT指令：在上期已為大家介紹過，4.0版的SELECT指令已將功能加強到負責整個系統的架構及安裝，因此請大家參考上期之說明。

15. TREE指令：新版的Tree指令改以圖形符號顯示所有子目錄之關係，使人更能對整個檔案架構一目了然。另外TREE指令新增了一個 /A 參數，用一般的標點符號 (如，，，，/) 取代連線的圖形符號顯示，以增加從印表機印出時之速度。

六、DOS外殼簡介

在4.0版的DOS中增加了以前所沒有的外殼 (Shell)，提供使用者以滑鼠，視窗介面，下拉式選單來操作程式，其中的檔案系統管理部份，和大家常見的PCTOOLS第5版的PCSHELL程式功能相當接近，連畫面顯示都非常接近，幾乎讓人以為就是PCSHELL。

但是DOS外殼還有其他的功能，例如：你可以將一些同性質的應用程式歸在同一群 (Group) 內，給予適當的標題 (Title)，輔助訊息 (Help)，甚至指定通行密碼 (Password)，只要是由DOS外殼來啟動



這一群程式就必須輸入密碼才可以執行，因此可提供某些程度上的保護。另外你也可以對單獨的程式作以上的動作，達到更進一層之保護。又如：你可以將一些資料檔和應用程式建立相對應之關係，比如，WK1 的檔案和 123.EXE，.DBF 的檔案和 DBASE.EXE，.DOC 的檔案和 PE: F\X 等，當你在檔案+視窗選擇這些資料檔時，DOS 外殼會自動啟動應用程式並載入該資料檔，因此增加了使用者界面的親和性，使大家用起來更加方便。

最後值得一提的是 DOS 外殼只佔有非常小的記憶體，其程式和記憶體部份只有 3K 多，不到 4K，不像 PC-SHELL 一下就要佔到上百 K 的記

憶體，非常值得您嘗試使用一下。

七、結 語

以上種種能轉為大家簡單說明了 DOS 4.0 版和 3.3 版間的改進之處，希望能為大家解開一些心中的疑問，早日決定是否要為自己的系統更新 DOS 版本。如果你的應用上須要開許多檔案，磁碟，記憶體，或磁碟的記憶體有 1MB 以上，都很值得去更新版本，以增加系統之效率，如果你只是使用軟碟機，作一些簡單的學習，也許只要熟悉一下新版的功能即可，而不須將所有的開機磁片都改成為 4.0 版。最後祝大家學習、使用新版的 DOS 都能順順利利，稱心如願。

表 1

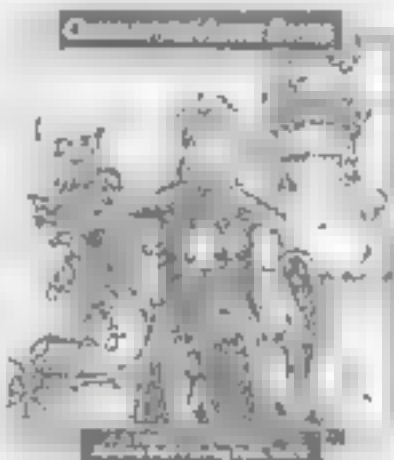
上期 P 70 頁左欄第 14 列「準備下列數量之空白磁片，後遺漏下列表格一」

| 磁碟機種類 | 空白磁片數量 |
|-----------|--------------------------------|
| 1 吋 360KB | 4 片 5¼ 吋 360KB 磁片 |
| 1 吋 2MB | 4 片 5¼ 吋 360KB 磁片 |
| 1 吋 720KB | 2 片 3½ 吋 720KB 磁片 |
| 2 吋 44MB | 2 片 3½ 吋 1.44MB 磁片 |
| 硬碟機 | 1 片 5¼ 吋 360KB 或 3½ 吋 720KB 磁片 |

又 P 71 頁右欄第七列後遺漏一段文字，前後文應為「如果沒有指定則系統預定值對延伸記憶體而言為 256 (KB)，對擴充記憶體而言則是全部的擴充記憶體」。

青色初的咀咒

手冊更正



1. 使用單色的玩家請鍵入 MONO，按 [ENTER] 鍵，再鍵入 PLAY，按 [ENTER] 鍵。

2. 使用單色的玩家請鍵入 MONO，按 [ENTER] 鍵，再鍵入 PLAY，按 [ENTER] 鍵。

3. 使用單色的玩家請鍵入 MONO，按 [ENTER] 鍵，再鍵入 START，按 [ENTER] 鍵。

4. 使用單色的玩家請鍵入 MONO，按 [ENTER] 鍵，再鍵入 START，按 [ENTER] 鍵。

你想搶先知道軟體世界 雜誌第 9 期的動向嗎？

敬請期待

自編自導自演

軟體世界回顧與展望

眾玩家為你携手演出

電腦遊戲伴我成長甘苦篇

還有其他精彩遊戲攻略、修改碼

讀者意見調查表

一、閱讀習慣

1. 您以何種方式取得軟體世界雜誌？

☐ 訂閱 ☐ 零售 ☐ 贈閱 ☐ 借閱

☐ 其他：_____

2. 您每期花多少時間閱讀軟體世界雜誌？

☐ 4小時以下 ☐ 4~8小時 ☐ 8~12小時

☐ 12~24小時 ☐ 24小時以上

3. 您會在什麼時候閱讀軟體世界雜誌？（複選）

☐ 剛拿到雜誌的時候 ☐ 有空的時候

☐ 無聊的時候 ☐ 心情很好的時候

☐ 心情不好的時候 ☐ 玩GAME的時候

☐ 其他：_____

4. 您對於過期軟體世界雜誌的處理方式？（複選）

☐ 自己收藏 ☐ 傳閱家人，人數：_____

☐ 傳閱同學、朋友或同事，人數：_____

☐ 看完即丟或送人 ☐ 其他：_____

二、編輯意見

您對軟體世界雜誌各單元的喜歡程度：

單元 喜歡 沒意見 不喜歡 為什麼

New Files ☐ ☐ ☐ _____

遊戲攻略 ☐ ☐ ☐ _____

百戰天龍 ☐ ☐ ☐ _____

專輯系列 ☐ ☐ ☐ _____

國內報導 ☐ ☐ ☐ _____

國外報導 ☐ ☐ ☐ _____

PC專欄 ☐ ☐ ☐ _____

遊戲評論 ☐ ☐ ☐ _____

漫畫 ☐ ☐ ☐ _____

995信箱 ☐ ☐ ☐ _____

RPG俱樂部 ☐ ☐ ☐ _____

PC範圍篇 ☐ ☐ ☐ _____

消費熱線 ☐ ☐ ☐ _____

銷售排行榜 ☐ ☐ ☐ _____

產品目錄 ☐ ☐ ☐ _____

讀者意見調查表 ☐ ☐ ☐ _____

夜宴總編輯 ☐ ☐ ☐ _____

老編的口供 ☐ ☐ ☐ _____

目錄 ☐ ☐ ☐ _____

封面 ☐ ☐ ☐ _____

封底 ☐ ☐ ☐ _____

其他廣告 ☐ ☐ ☐ _____

三、發行意見

零售雜誌請跳答第4題

1. 您為什麼訂閱軟體世界雜誌？

☐ 每一期都值得保存 ☐ 訂閱較零售方便

☐ 其他：_____

2. 您對於軟體世界雜誌的滿意程度：

項目 滿意 尚可 待改進 不滿意 為什麼

紙張 ☐ ☐ ☐ ☐ _____

印刷 ☐ ☐ ☐ ☐ _____

裝訂 ☐ ☐ ☐ ☐ _____

包裝 ☐ ☐ ☐ ☐ _____

收書時間 ☐ ☐ ☐ ☐ _____

售價 ☐ ☐ ☐ ☐ _____

3. 如果雜誌到期，是否續訂？

☐ 是 ☐ 否 為什麼 _____

訂戶請跳第7題

4. 您通常每月何時購買軟體世界雜誌？

☐ 每月8~12日 ☐ 每月13~20日

☐ 每月21日以後

5. 您在何處購買軟體世界雜誌？

☐ 電腦公司 ☐ 書店 ☐ 其他：_____

6. 您是否打算訂閱軟體世界雜誌？

☐ 是 ☐ 否 為什麼 _____

7. 您是經由何種途徑得知軟體世界雜誌？

☐ 親友介紹 ☐ 逛街 ☐ 軟體世界產品

☐ 其他：_____

8. 您經常閱讀那些報紙？（請勾選出五項）

☐ ①聯合報 ☐ ②中國時報 ☐ ③台灣時報

☐ ④民生報 ☐ ⑤中央日報 ☐ ⑥經濟日報

☐ ⑦工商時報 ☐ ⑧財訊快報 ☐ ⑨財星日報

☐ ⑩環球日報 ☐ ⑪首都早報 ☐ ⑫自立早報

☐ ⑬自立晚報 ☐ ⑭聯合晚報 ☐ ⑮中時晚報

☐ ⑯其他：_____

9. 您通常在什麼時間聽廣播節目？

時間 調幅 調頻 ICRT 節目名稱

AM FM

① 6~9:00 ☐ ☐ ☐ _____

② 9~12:00 ☐ ☐ ☐ _____

③ 12~14:00 ☐ ☐ ☐ _____

④ 14~18:00 ☐ ☐ ☐ _____

⑤ 18~20:00 ☐ ☐ ☐ _____

⑥ 20~22:00 ☐ ☐ ☐ _____

⑦ 22~24:00 ☐ ☐ ☐ _____

四、廣告意見

1. 除了軟體世界雜誌外，您還閱讀那些雜誌？

項目 訂閱 零售 借閱 其他

倚天 ☐ ☐ ☐ _____

| 項目 | 訂閱 | 零買 | 借閱 | 其他 |
|----------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|-------|
| 第三波 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | _____ |
| 0與1科技 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | _____ |
| PC WORLD | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | _____ |
| 熱訊 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | _____ |
| 資訊族 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | _____ |
| 天下 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | _____ |
| 時報周刊 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | _____ |
| 讀者文摘 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | _____ |
| 其他： | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | _____ |

2. 您對軟體世界雜誌增加廣告有什麼看法？

3. 您關心那一類的廣告？

- ☐①家電 ☐②精品服飾 ☐③資訊產品
☐④辦公用品 ☐⑤汽車 ☐⑥運輸服務
☐⑦建築建材 ☐⑧金融保險 ☐⑨證券
☐⑩煙酒 ☐⑪文化出版 ☐⑫食品餐飲
☐⑬其他請說明 _____

五、消費及休閒習慣

1. 您擁有的電腦週邊設備：

| 項目 | 目前已有 | 計劃購買或換新 |
|-----------|--------------------------|--------------------------|
| MGA 卡及螢光幕 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| CGA 卡及螢光幕 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| EGA 卡及螢光幕 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| VGA 卡及螢光幕 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Printer | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 硬碟 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Mouse | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 搖桿 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 魔奇音效卡 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 其他： | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

2. 您喜歡的休閒活動有那些？（複選）

| 項目 | 目前參與 | 未來計畫 |
|-----------|--------------------------|--------------------------|
| ①俱樂部會員 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| ②滑翔翼、跳傘 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| ③水上活動（遊艇） | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| ④登山 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| ⑤旅遊 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| ⑥慢跑 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| ⑦球類運動 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| ⑧舞蹈 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| ⑨音樂欣賞 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| ⑩閱讀 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| ⑪看電視、錄影帶 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

六、活動意見

您希望軟體世界增加何種服務？

☐遊戲比賽 ☐聯誼會 ☐產品展覽

其他：_____

七、基本資料

1. 姓名：_____ 2. 性別：☐男 ☐女
 3. 電話：_____
 4. 住址：_____
 5. 職業：☐學生 其他：_____
 6. 教育程度：☐小學以下 ☐國中 ☐高中/職
☐專科 ☐大學 ☐研究所以上
 7. 年齡：☐12歲以下 ☐13~15歲
☐16~18歲 ☐19~22歲
☐23~30歲 ☐31歲以上
 8. 每個月的零用錢/收入：_____
 9. 平均每個月花在電腦遊戲上的費用：_____

八、遊戲意見

1. 您預料兩年後還會對電腦遊戲感興趣嗎？
☐會 ☐不會 為什麼：_____
 2. 決定買某個遊戲的原因：
☐別人推薦 ☐看過別人玩 ☐試玩過
☐偏好某類型 ☐被包裝廣告吸引
☐名列排行榜 ☐有攻略或修改器
☐軟體世界雜誌介紹 ☐其他：_____
 3. 那些遊戲你買了之後覺得後悔？為什麼？

請詳細填寫，寄回：高雄市郵政28-34號參加抽獎

- ◎特別獎1名：原裝進口GAME一套
 ◎頭獎1名：軟體世界珍藏版一套（3片裝）
 ◎貳獎2名：軟體世界貴族版2片裝
 ◎參獎3名：軟體世界貴族版1片裝
 ◎安慰獎10名：軟體世界繪趣圖1個

第7期軟體世界讀者 意見調查表得獎名單

- 第7期特別獎獎品：原裝進口GAME一套：曹金蘭姐克
 特別獎：田宏森（台北市） 安慰獎：楊滿福（南投縣）
 頭獎：李昌義（花蓮市） 陳紀宏（台北市）
 貳獎：陳勝君（嘉義市） 黃亮昭（淡水鎮）
 周明湧（新竹市） 鄭福來（台南市）
 參獎：許晉菁（高雄市） 王俊星（雲林縣）
 邱國倫（宜蘭市） 吳德和（苗栗縣）
 羅瑞孟（中壢市） 林克憲（台中縣）
 辛榮翰（屏東市）
 許福麟（台中市）
 謝 瑋（臺山市）

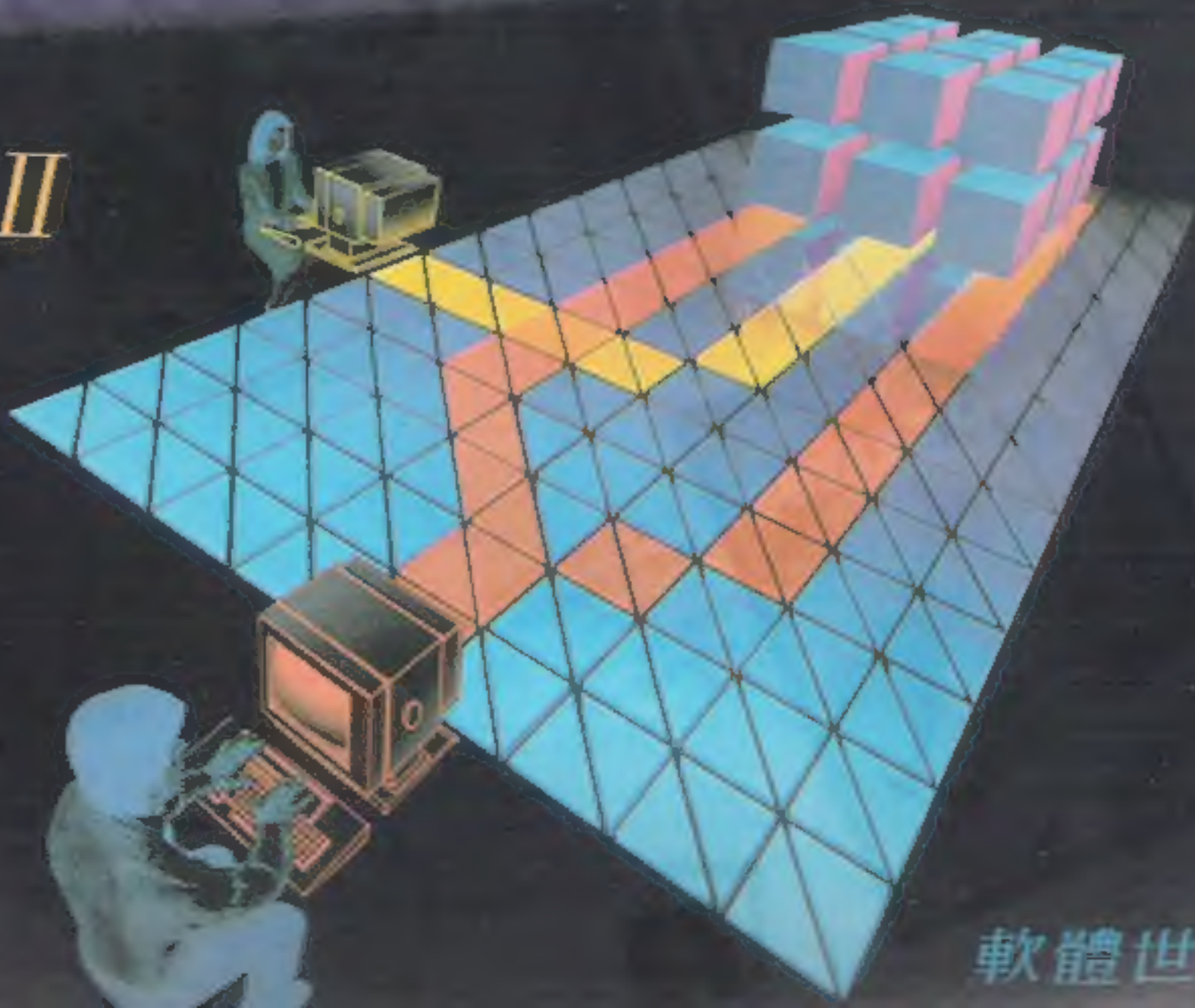
WELLTRIS



俄羅斯方塊 II

俄羅斯方塊俄籍原設計者—Alexey Pajitnov先生，為延續今年俄羅斯方塊的狂勢，再次為您創造一個使人如痴如狂，愛不釋手的超級遊戲——俄羅斯方塊 II //

三度空間與二度空間的新詮釋，再次讓你的思考平行；不論你是誰，不管你在那裡，只要你一上手，保證令你寢食難安，輾轉反側，做夢都夢到方塊疊呀疊、疊呀疊、疊呀疊、疊呀疊、疊呀疊——疊——呀——疊——疊呀疊——



後現實主義提倡者

後現實主義提倡者



魔鬼剋星II

不變則已

一獎包你刮目相看

不發則已

一發叫你不可收拾

魔鬼尅星沈寂五年

再度掃蕩群魔

挾著電影票房的雄威

務必讓你的電腦

發燒一百點

魔鬼剋星專剋魔鬼

不信邪的各路邪魔鬼怪

試試使知

水雪狂想曲

水管狂想曲

一部令你手忙腳亂抓狂不已
却又溫馨談話的智育遊戲
飛機 坦克 潛水艇 可能難不倒你
撲克 麻將 水果盤 也許著不在眼裡
這些水管接起來可沒那麼容易
自認信心一百、IQ滿點？
三種遊戲模式
36個難易不同等級
水管狂想曲等著你……



烏茲衝鋒槍

大型電玩改編
支援VGA及魔奇音效卡
畫面、音效、場景咄咄逼人
滑鼠、鍵盤、搖桿樣樣都行
讓你殺得不分敵我
讓你成為再世藍波
讓你進入唯你獨尊的……



太空小蜜蜂

飛到東又飛到西
俺是大型電玩的先驅
十年前台灣走紅
最近法國發售
如今那軟體世界之風
可別看輕我哦



出境故事

英勇善戰的蒼大
 精明幹練的老二
 成天做夢的老公
 是否能除掉邪惡的大法師呢
 一部畫面精緻細緻
 淺顯易玩的RPG休閒軟體
 新手也能輕鬆擁有仙境故事



銀河英雄

燃燒著一腔復仇意識
在浩瀚無垠的宇宙漫遊
你是太空商船唯一生還者
積著星際間轉載贖買物
苟延殘喘著……
然而最終的目標却是
……不告訴你
熱愛太空冒險的發燒友
偷偷告訴你不可錯過哦！



聖戰奇兵——動作篇

印第安那·瓊斯又回來了
這次不是文字冒險
這次是個驚險動作
穿上印第安那·瓊斯的鞋子
準備一開麥拉……
場場關卡取自電影情節
瓊斯影迷更要收集



毀滅戰士

從遠古回到未來
軟體世界繼層龍記後
另一得意動作科幻鉅作
怪獸造形奇特
背景畫面流暢
值得你一玩再玩……



首部QO7電影動作改編
精緻的攝錄效果
配合3D立體動畫
讓你全然投入曼德的懸疑世界
一場離海空生死追逐戰
讓你一睹偵探員的辛酸血淚
主權閣奇案效卡
電影主題曲原音重現

